DISQUETTE INCLUSE

LE MAGAZINE DES ATARI ST, STE, TT ET FALCON

ST MAGAZINE

Communication : TosFax, sharewares et InterNet...

Reportage : L'Atari Power Show de Freiburg

Les accélérateurs d'affichage nouveaux sont arrivés : SpeedoGDos 5 et NVDI 3

Eclatez-vous en 3D avec Phase IV

Persistence Of Vision : Créez une ville !

1 Méga conseillé !

M 2907 - 89 - 32,00 F

N° 89 – DECEMBRE - 32 F

BELGIQUE 234 FB – CANADA 7,50 $C
SUISSE 10 FS

TECHNO Service

MAGASIN : 44, rue du Vertbois - 75003 PARIS M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
du Mardi au Samedi de 10h à 18h30

V.P.C.: B.P. 85 - 91700 Ste Geneviève des Bois
Tél. (1) 69 46 00 67 - Fax : (1) 69 25 06 18
du Lundi au Vendredi de 10 h à 18h30

FALCON

Falcon 1 Mo open	3490
Falcon 4 Mo open + Atari Works	5490
Falcon 4 Mo + Disque dur 210 Mo	6490

FALCON +

Falcon 4 Mo open 32Mhz	5590
Falcon 4 Mo open 40Mhz	5990
Option Copro. Mathématique	400

Un Tosfax Lite + un CD Gemini offerts pour l'achat d'un **Falcon.**

MEDUSA T40

"Peut être la meilleure Machine du Monde" Dr Typo

68040 à 64 Mhz (copro intégré, 8 Ko de mémoire cache)
8 à 128 Mo de Ram
Lecteur de disquette 1.44 Mo
Carte Graphique 16 millions de couleurs, 1 Mo de Ram
Interface IDE/DMA, 1 Port parallèle, 2 Ports série
NVDI ET4000, SCSI Tools
Tos 3.06 et Clavier Français

EN DÉMONSTRATION PERMANENTE

OPTIONS :
68060 à 64 Mhz
Carte Bus VME/MegaST/Cartouche
Carte SCSI 1, SCSI 2, SCSI 3
Carte Graphique 16 millions de couleurs, 2 Mo de Ram
Interface PCI

JAGUAR™

2190 Frs
(Version américaine ou Française)
avec 1 Manette et 1 Jeu

JEUX JAGUAR

Raiden	410	Crescent Galaxy	410
Evolution Dino Dudes	440	Tempest 2000	440
Wolfenstein 3D	470	Alien VS Predator	540
Kasumi Ninja	590	Doom	590
Club Drive	590	Brutal Sport Football	490

Toutes les GOODIES JAGUAR :
Casquette, TShirt, Polo, Pin's, Porte-Clé, Montre, Pull, Tasse à café, Lunettes, Sac de sport, Blouson, Banane...

DISQUE DUR EXTERNE COMPLET POUR ATARI STF/STE

52 Mo	2290
170 Mo	2890
270 Mo	3190
Lecteur CD-ROM	2990

DISQUE DUR EXTERNE COMPLET POUR ATARI TT/FALCON

170 Mo	2390
270Mo	2790
540 Mo	3590
Lecteur CD-ROM	2490

Tous nos disques durs sont livrés formatés et prêts à l'emploi. Nos lecteurs de CDROM sont livrés avec ExtenDOS Pro

Moniteur Monochrome 990

MUSIQUE

Musicom 2	590
Trackom	590
Crazy Music Machine	349
Crazy to Disk	390
Cubase Lite	790
Cubase Score	4300
Cubase Audio 16	5900
ST Replay 16	1190

DESSIN

D2M 1.5	640
Morpher	499
Papillon	599
DA's Picture	1190
DA's Vektor	1390
Raystart 2	990
Raystart 3	1490
Studio Photo Pro	1190
Photo Show Pro	420
Rainbow	299

VIDEO

Video ED 8	1990
Booster Vidéo 30	250
Genlock Falcon	1790
Carte Chili	3490

BUREAUTIQUE

Tosfax Pro	790
Script 3.5	990
Script 1 Mo	249
Papyrus Gold	1290
Atari Works	990
SpeedoGDOS 5	445
Update SpeedoGDOS	290

UTILITAIRE

Semprini	249
Data Lite 2	490
Outside	349
H.D.U.	250

Le plein de CD

ExtenDOS Pro	250
Update	70
Gemini	220
Lohrum Vol. 1, 2, 3	290
Power CD Vol. 1, 2	190
Space and Astronomy	220
Gif Galore	190
CD Internet	220

PROGRAMMATION

Interface 2.3	390
Devpack 3	890
Devpack DSP	890
Hisoft Basic	890
Pure C	1790
Lattice C	1790
Assemble + Adebug	890
Compendium	390
Hispeed Pascal	1590

JEUX

Ishar 3	310
Robinson Requiem	310
Epi-lepsie	290
Multibriques	290
Let's play Shangaï	200

GAGNEZ 500 Frs

ALPHA PACK 990
Crazy Music Machine + Papillon + Scrip Now + Semprini + H.D.U.

PAYEZ EN 3 FOIS SANS FRAIS (aprés acceptation du dossier par CETELEM)
Tous les prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

3615 STMAG

TÉLÉCHARGEZ VOS SOFTS

GRANDAD II
STARBALL
TOWERS
...

également sur votre écran :

Les dialogues - *la programmation* - le téléchargement -les sectes -les infos - *toutes l'actualité* du ST et du FALCON...

PRENEZ-E... PLEIN LA VUE !

Éditeur PRESSIMAGE 1,27F/mn

NOUVEAU

Falcon ELAN 030, la configuration que vous méritez

Falcon ELAN 030 4/420Mo, Tower

7990frs

Falcon 4/260Mo..... 6290frs

Falcon030 4/420Mo..... 6490frs

Ext 14Mo Falcon : 4990frs seulement

MICROVITEC MULTISYNCHR 3290frs

14" – accepte toutes les résolutions du ST ou du FALCON.

Pour ST : +200frs, pour Falcon030 : +100frs

Tous nos Falcon sont livrés configurés avec le disque dur rempli de démos, de DP ... Ils sont accompagnés de l'offre de parrainage 1+1 et livrés avec une paire d'enceintes multimédia Orchid. Disques durs 3"5 internes très rapides (11ms)

Offre Spéciale : + ATARI WORKS : + 500Frs

Solutions personnalisées étudiées sur simple demande.

ACCESSOIRES

Lecteur interne	390
Lecteur externe	590
Souris (garantie à vie)	120
Tapis de souris	30
Prolongateur souris	40

HARDWARE FALCON

• **Falcon Speed**	**1990**
• **Screen Blaster 2**	490
UPDATE ScreenBlaster2	150
Coprocesseur 68882	450
Cable entrée son	60

JEUX FALCON

Epi-lepsie	290
Multibriques	290
ISHAR III	310
ROBINSON REQUIEM	310
Let's Play Shangaï	**200**

La vague CD ROM va déferler !!!

SONY	**2490**
Toshiba	**2990**
Power CD 1ou 2	260
Photo CD Session	99
Gemini CD	250
GIF's Galore	169
Too Many Types Fonts	169
Oxyd CD ROM	149

Nombreux autres titres (sons, images, clip-arts, FLI ...

NOUVEAUTES

Vous n'allez plus en reconnaître votreTT !

Alligator040

Carte accélératrice 68040 pour Atari TT..... **Tel**

Pour d'autres modèles, contactez-nous ...

VisioSCAN

scanners à main pour tout Atari livré avec le logiciel **VISION**

400dpi, 256nv..... 990frs

262000 couleurs..... Tel

VisioSCANProfessionnel

scanners A4 pour TT et Falcon, livrés avec le logiciel **VISION**

A4, 1200dpi, 16M° de couleurs..... 4990frs

A4, 2400dpi, 16M° de couleurs..... Tel

EPSON Stylus Color

16M°couleurs, 720dpi, drivers pour Calamus et SpeedoGDOS.....**Tel**

AudioCalculator, la calculatrice préférée des musiciens..... 490frs

JANUS Rédacteur+

4990frs

nouvelle version, mise à jour

REFLEXION 3

Achetez maintenant, ne payez qu'en 95 !

Nombreuses possibilités de crédit sur 3, 5, 10, 20 mois.

cetelem

Le nouveau catalogue est disponible contre 2 timbres à 2frs80.

Pour tous les autres produits, consultez notre catalogue ou bien appelez-nous au

72 75 92 84

Pour chacun des produits précédés d'un point rouge, nous tenons à votre disposition une fiche technique disponible sur simple demande, contre deux timbres à 2F80.

.MUSIQUE

- Musicom 2..... 590
- Trackom..... 590
- Crazy Music Machine... 350
- Crazy DSP Player..... 99
- Crazy Record..... 390
- Notator Logic Audio... 5200
- Cubase Lite..... 790
- Cubase Score..... 3990
- **Cubase Audio**..... **5900**
- Cubase Audio + FDI.... 7490
- **DIGIT II STUDIO**, studio audio professionnel pour Falcon..... 1390
- ST Replay 16..... 990

Le nouveau catalogue est disponible contre 2 timbres à 2frs80.

PROGRAMMATION

- Kit Ass + Adebug..... 890
- Interface 2.3..... 390
- Devpac3 / Devpac DSP. 890
- Hisoft Basic2.1..... 890
- Pure C..... 1590
- Lattice C..... 1590
- Compendium..... 390

VIDEO

- Overlay 2..... 990
- VidéoED8..... 1990
- BoosterVidéo30..... 250
- Genlock BEELOCK.. 1790
- Carte Chili..... 3490

BUREAUTIQUE

- Script 3.5..... 990
- Script Now..... 349
- Papyrus Gold..... 1390
- Rédacteur 3..... 990
- Rédacteur 3+..... 1690
- Atari Works..... 990
- **Speedo GDOS** 5... 390
- Locate It..... 349

DESSIN / PHOTO

- D2M..... 640
- True Paint..... 450
- Morpher..... 499
- Papillon..... 599
- DA's Picture..... 1190
- **RAYSTART** 3..... 1490
- **RAINBOW**..... 299
- Vision DSP..... 350
- Studio Photo DSP..... 590
- Phase IV..... 1290

ALPHA PACK..... **990**
Crazy Music Machine + Papillon + ScriptNow + Semprini pour 990 Frs au lieu de 1500 Frs . A ne pas rater !!!

NVDI 3 (incluant SpeedoGDOS)..... **590**
Beaucoup plus rapide (gestion des fontes et affichage).

170 Mo pour ST.... 2390 frs — Garantie 2 ans
(disque dur SCSI externe + interface DMA/SCSI)

270 Mo pour ST.... 2890 frs — Garantie 2 ans
(disque dur SCSI externe + interface DMA/SCSI)

540 Mo pour Falcon... 3390 frs — Garantie 5 ans
(SCSI externe + cable Falcon, agréé Steinberg)

420 Mo pour Falcon... 1490 frs
(IDE 3"5 interne + kit de connexion et notice)

Ecran mono ST 990 frs

PACK OFFICE PRO

PapyrusGold + TwistII + KSpread4 pour seulement **2490**frs

PACK OFFICE ST

GraalText + GraalBase + 3DCalc + PublishingPartnerMaster.. **390**frs

ATARI HIT PACK

16 jeux pour ST..... **290**frs

JAGUAR

+ 1 manette + Cybermorph
2190 Frs

Alien vs Predator... 590 frs

Wolfenstein 3D..... 390 frs

Pour les nouveaux jeux et les goodies, n'hésitez pas à nous contacter ...

NOUVEAU

PRIX CANON SUR LES JEUX
LYNX
119frs à l'unité
300frs les trois
450frs les cinq

Le nouveau catalogue est disponible contre 2 timbres à 2frs80.

Turtle Bay
informatique

90, rue Masséna 69006 Lyon Tel **72 75 92 84** Fax 72 74 49 58
Ouvert du Mardi au Samedi de 9H30 à 12H30 et de 14H à 19H.

N°89
décembre 1994

Somm

ACTUALITÉ

Les News
Tout sur tout ce qui arrive 12
Freiburg
Le dernier salon allemand 18
Internet
La ruée vers l'or digital 36
Domaine Public
L'effervescent univers du DP 52
La rubrique Démos
Tout sur les nouvelles productions 58

TESTS

Speedo 5
Les accélérateurs graphiques nouveaux .. 20
Phase IV
Le graphisme à l'honneur avec Lexicor ... 24
TOSFax Pro
Le fax simple sur Atari 28
Shareware et Fax-Modem
La communication pas chère 32

TECHNIQUE

Développer sous Gem
A présent, plaçons des icônes 30

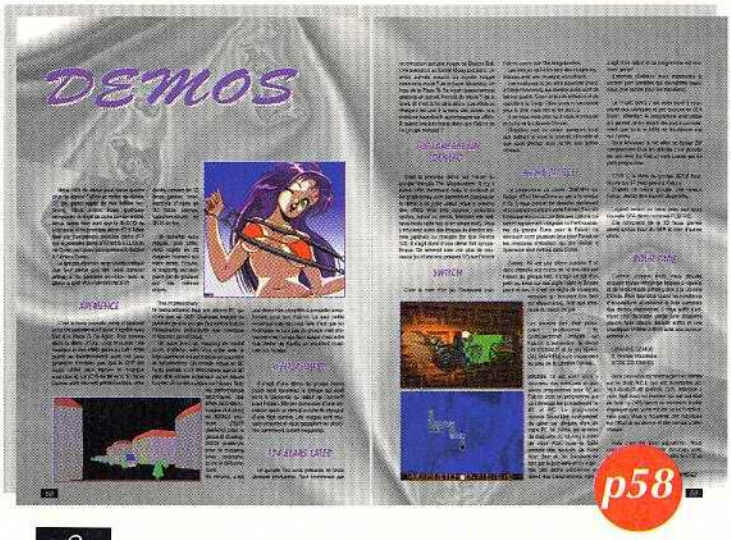
édito

Le mois dernier, nous tentâmes de vous offrir quelques informations sur les univers parallèles au notre, je cite : celui du MAC et du PC. Nous savions qu'il y avait des risques de réactions violentes et il y en eût, à notre grand regret. Certains d'entre vous y ont vu un retour à l'époque des cahiers technologiques (Amiga...), d'autres ont reçu ce changement subit comme une tentative de passage de lectorat. Nos intentions étaient autres. Nombreux sont ceux d'entre nous qui ont déjà accepté le fait de ne plus tout faire avec "leur Atari", et possèdent une autre machine. Ce cahier de huit pages était donc destiné à ceux qui commencent à regarder un peu ailleurs et auraient pu avoir besoin de conseils pour l'avenir. Notre action était dans la logique de notre magazine, informer.

Nous n'allons pas continuer dans cette direction et nous lancerons dès le mois prochain une nouvelle formule, résolument orientée Atari, espérons qu'elle plaira à tous.

A bientôt.

E. ADE



naire

PRATIQUE

POV II
Devenez un bâtisseur de ville 46

RUBRIQUES

La Disquette
Pour savoir ce qu'il faut 8
Expressions
Le courrier des lecteurs curieux 44
La Boutique Domaine Public
Les dernières nouveautés 60
La disquette des abonnés
Surprise, surprises..... 66

ST Magazine est une publication de Pressimage,
SARL au capital de 1 000 000 F.
5/7 rue Raspail - 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél : +33 (1) 49 88 63 63
Fax : +33 (1) 49 88 63 64
Commission Paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépot légal 4eme trimestre 1994
Impression : Rotocayfo - Barcelone

Direction générale
Directeur de la Publication : Godefroy Giudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Assistante de direction : Virginie Guyard

Rédaction
Rédacteur en chef : Stéphane Viossat (Yevaud)
Chef de rubrique : Elysée Ade

ont collaboré à ce numéro
Password 90, Jean-Jacques Ardoino (Next), Claude Attard (FLECHE), Pierre-Alain Boucard (THAT'STT), Philippe Lafargue, Marc Abramson, Marc Vidal, Bernard Dalstein, Patrick Bonnet, Olivier Jacques, Ian Morac, Godefroy de Maupeou (Odissey), Olivier Nallet.

Fabrication
Directeur de fabrication : Jacques Gouffé
Assistantes de fabrication : Mireille Mugneret et Nadine Debard
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc

Rédacteurs graphistes
Chef du service PAO : Frédéric Levesque
Infographie, flashage, vidéo et retouche :
Cédric Chabrely, Laurent Filippi, Céline Gontier, Olivier Monbel, Julien Dry, Bruno Levesque.

Publicité
Régie publicitaire : CAP1 - 67, rue Robespierre 93558 Montreuil Cedex
France Tél: +33 (1) 48 59 13 14 Fax : +33 (1) 48 59 01 60
Antoine Harmel
assisté de Katia Kamiski

Marketing
Lionel Pillet assisté de Christine de Gandt

Diffusion, ventes
Olivier Le Potvin TE 73
Tél : +33 (1) 49 88 63 75
Marketing direct : Christine de Gandt

Télématique
Jacques Caron (STJC), Laurent Poupet, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Eric Lebette.

Administration/Comptabilité
Responsable administration : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et Paulette Sebag.
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (clients), Nadia Sahel, Patrick Vendendriesche.

Abonnements
36, rue de Picpus – 75012 Paris
Tél. : 16 (1) 43 42 00 60
France 11 numéros : 289 francs

La loi du 11 Mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNES. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

APAK	39	SAFPAO	23
CGSA	11	SCAP	68
Compo	45	Service Computer	35
IFA	9	ST Mag Express	51
Jeux en Fête	65	Turtle Bay	4
Redwood	13	Techno Services	2
RFA	17	Union Products	31
RMNC	15		

ZORG_139.TOS

Toutes machines.

Ze ORGanizer est un utilitaire français particulièrement intéressant. Il vous permet, à la façon de MUTIL ou DISK DOCTOR, de consulter et de modifier un fichier. Il s'agit ensuite d'un utilitaire pour disque dur des plus efficaces, permettant entre autres de défragmenter votre disque dur (remettre de l'ordre dans la répartition physique des pistes écrites). ZORG n'en est pas à ses débuts, et il s'agit bien d'un produit peaufiné. ATTENTION, si vous utilisez ZORG pour réorganiser votre disque dur, faites auparavant un test de la structure du disque. Corrigez les erreurs éventuellement détectées avant de réorganiser où vous risqueriez purement et simplement de détruire le contenu du disque !!! ZORG n'est pas un jeu. Ne l'utilisez qu'à bon escient. ZORG est livré avec une documentation complète, alors lisez-la avant de vous aventurer dans les méandres digitaux de vos disques et fichiers...

MSA_V23.TOS

Toutes machines.

N'avez-vous jamais vu trainer des fichiers comportant l'extension .MSA ? Vous étiez jusque là verts de rage de ne savoir à quoi ils servaient... Voici enfin la solution à votre problème. MagicShadow Archiver est un archiveur fonctionnant de façon peu traditionnelle. En effet, il vous permet de créer un fichier à partir d'une disquette complète. Vous pourrez ensuite, à partir du fichier .MSA généré reconstituer l'intégralité de la disquette. C'est simple et pratique pour, par exemple, transmettre par modem l'intégralité d'une disquette.

BODYSHOP.TOS

Toutes machines. Couleur.

Bodyshop est un éducatif anglais qui vous permettra d'apprendre du même coup l'anatomie et l'anglais. Vous allez devoir reconstituer un corps à partir des différents os, muscles, etc... Vous apprendrez à reconnaître les termes d'anatomie anglais et à placer les différents organes aux bons endroits dans le corps. Bonne dissection...

SCAPE.TOS

256 couleurs uniquement.

La seule utilité de ce programme décrit dans les pages Dompubs est de créer des paysages extraterrestres de toute beauté.

GIZMOT.TOS

Basse définition.

Gizmot est un jeu copiant le concept d'une émission passant à la télévision. Deux équipes s'affrontent en essayant de remplir une grille de Bingo. Pour pouvoir obtenir un numéro de la grille, il faut découvrir un mot de six lettres. Un jeu rapide et intelligent...

HUANG, ASCOT, NOVMINES

Toutes machines.

Huang n'est ni plus ni moins qu'un Ishido monochrome. Le but est de placer sur la grille les 72 pierres en plaçant toujours côte à côte deux pierres portant le même symbole ou la même couleur de fond. Les règles sont un petit peu plus complexes, allez donc voir en pages Dompubs. Pas si simple à réaliser...
Novmines est un démineur en accessoire. Quant à Ascot, il s'agit d'un jeu de plateau ne posédant pas moins de cent tableaux.

RSCTRANS.TOS

Toutes machines.

RSCTranslate est un programme qui permet à tous les traducteurs en herbe de traduire les ressources de leurs programmes préférés. Pour de plus amples explications, rendez-vous en pages Dompubs.

DEVGEM9.TOS

Toutes machines.

Le programme et les sources accompagnant l'article sur le développement Gem.

La disquette est garantie sans virus. Si, par malheur, elle était défectueuse, elle vous sera échangée jusqu'au 26 décembre 1994. Toute disquette qui nous parviendra hors délai ne sera pas échangée et ne vous sera pas retournée !!!

Avant toute manipulation, veillez à bien PROTEGER EN ECRITURE votre disquette STMAG 89 originale !!!
Les fichiers *.TOS contenus sur la disquette sont des autodécompactables ce qui signifie que vous pouvez effacer par inadvertance le contenu de la disquette en lançant un de ces programmes si la disquette n'est pas protégée en écriture ! Voilà !

IFA

La meilleure sélection de logiciels Freeware et Shareware

Un choix immense, plusieurs milliers de logiciels disponibles dans notre nouveau catalogue

BUREAUTIQUE

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte alliant simplicité et efficacité. En Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.

DEMOS

ST 373 - JOLI PETIT MATIN : une histoire faite de dessins de Gotlib. Délirant.
ST 386 - GAINSBOURG DEMO : musique digitalisée de Serge Gainsbourg.
ST 608 - OXYGEN DISCO VERSION : musique digitalisée de Jean Michel Jarre
ST 609 - MADONNA DIGIT : chanson digitalisée de Madonna.
ST 862 - BAD : musique digitalisée du célèbre tube de M. Jackson. Nécessite 1 méga.

EDUCATION

ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. En Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique pour élèves de 4ème et 5ème. Français.
ST 874 - ALLEMAND v1.0 : pour vous initier aux joies de la langue allemande. En Français.
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : logiciel éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : gestion professionnel de classes scolaires et universitaires. Français.

ESOTERISME

ST 316 - ANDROMEDE : logiciel d'astrologie, très complet. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : superbe logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.

GESTION - COMPTA

ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : une excellente comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.

GRAPHISME

ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : logiciel de dessin offrant des tas d'options. Exceptionnel.
ST 577 - JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. En Français.
ST 856 - SUPER CLIPART 11 : toute une série de cliparts d'animaux pourvos documents PAO.
ST 914 - RELIEF v1.0 : ce logiciel permet de créer des paysages fractals en 3D. En Français.

JEUX

ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.

UTILITAIRES

ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : Un excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 566 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsaï. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet.
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux, etc...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 864 - RESAMPLE II : il s'agit là d'un rééchantionneur de sons 8, 12 et 16 bits. Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes. Français.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C En Français.
ST 901 - AUDIOCREATE v1.00 : permeti de modifier les échantillons 8 bits. En Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. En Français.

NOUVEAU !

3615 FRANCEDISK

Le 1er service de téléchargement où tous les logiciels sont entièrement en Français

3615 SOFTOKAZ

pour vendre, acheter, échanger, votre matériel et vos logiciels d'occasion

33 Frs la disquette — 6 commandées = la 7ème GRATUITE

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 33 Frs ..... = ... Frs
Catalogue complet (20 Frs) ..... = ... Frs
Frais de port ..... = 35 Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) ..... = ... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ...../..... Signature :

Nom ..... Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code Postal ..... Ville .....

stmag Dec94

QUELQUES CONSEILS PRATIQUES

*Vous êtes nombreux à nous téléphoner pour nous poser des questions sur la procédure à suivre pour formater une disquette ou sur la manière d'effacer un fichier. Ces opérations sont normalement décrites dans le manuel de votre ordinateur, mais au cas où vous l'auriez égaré (?), et afin de contenter tout le monde, nous vous livrons ici quelques conseils pratiques destinés à tout éclaircir au sein de vos esprits. En cas de gros problèmes, reportez-vous à la rubrique *DISK du serveur 3615 STMAG.*

FORMATAGE D'UNE DISQUETTE VIERGE

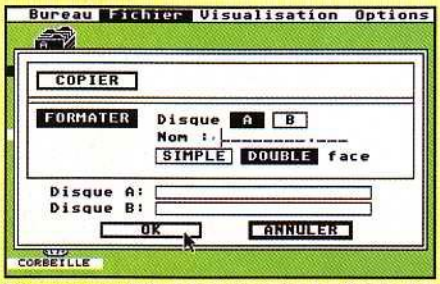
Lorsque vous désirez décompacter un programme mis sous la forme d'un fichier .TOS, ou si vous désirez tout simplement pouvoir disposer de plus de place pour sauvegarder vos travaux personnels, vous allez avoir besoin d'une disquette vierge, autrement dit vide de tout fichier.

Pour ce faire, commencez par cliquer une fois sur l'icône du Lecteur A : sa couleur passe au noir (on dit "sélectionner l'icône").

Allez ensuite dans le menu Fichier, puis allez cliquer sur l'option "Formatage...".

Le système vous demande de confirmer l'ordre, cliquez donc sur "OK" après avoir vérifié que vous voulez bien détruire toutes les données qui pourraient se trouver sur la disquette !

La boîte de dialogue qui apparaît alors doit ressembler à ceci :



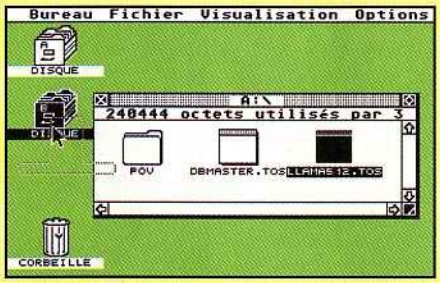
Cliquez sur OK, puis attendez la fin du formatage. Votre disquette est vierge et prête à être utilisée !

COPIER DES FICHIERS

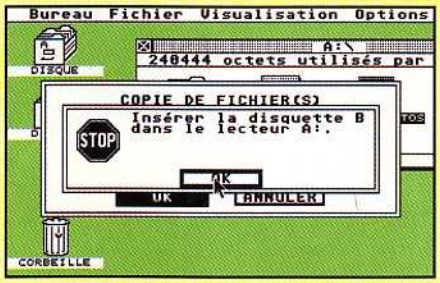
Si vous voulez décompacter tranquillement un fichier sur une disquette vide, vous allez devoir copier le fichier sur votre nouvelle disquette.

Commencez par insérer votre disquette originale dans le lecteur interne, puis double-cliquez sur l'icône du Lecteur A pour en afficher le contenu.

Maintenant, attention : cliquez une fois sur le fichier à copier, puis SANS LACHER LE BOUTON DE LA SOURIS, faites-le glisser jusqu'à ce qu'il atteigne l'icône du Lecteur B. L'icône de ce dernier s'inverse.



Maintenant, lâchez le bouton. Le système vous demande de confirmer la copie, puis le lecteur commence à tourner. Au bout d'un moment, la boîte suivante apparaît :

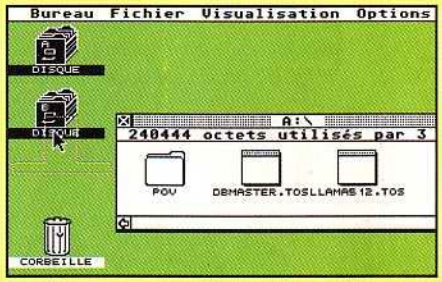


Insérez alors votre disquette vierge dans le lecteur interne, puis cliquez sur OK.

Le système va peut-être vous demander plusieurs fois de changer la disquette dans le lecteur. Ne vous inquiétez pas, tout ceci est normal. Une fois la tempête passée, votre fichier est copié.

COPIER UNE DISQUETTE

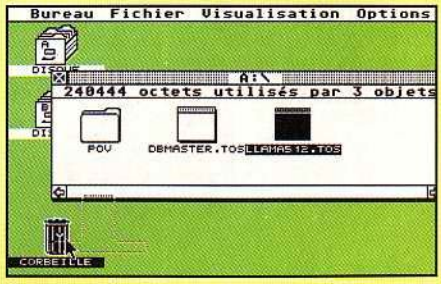
Le ST vous offre la possibilité de dupliquer très facielement une disquette, ce qui va vous permettre d'obtenir un double exact de celle du magazine, par exemple. Il vous suffit pour ce faire de cliquer UNE FOIS sur l'icône du lecteur A, puis tout en maintenant le bouton appuyé, de faire glisser l'icône sur celui du Lecteur B.



Confirmez votre action puis patientez : la copie se réalise.

EFFACER UN FICHIER

Une fois une disquette intégralement copiée, vous pouvez avoir besoin d'en retirer quelques fichiers pour faire de la place. Rien de plus facile grâce à Tonton Tramiel : agrippez l'icône de l'indésirable, puis faites-le glisser sur l'icône de la Corbeille.



Il sera rayé de la surface de la Terre, sans demander son reste. Attention cependant, ce genre de manipulation est DEFINITIVE ! Faites attention à ce que vous faites !

Vous n'arrivez pas à utiliser la disquette de ST Magazine, mais vous n'avez pas de Minitel ? Allez en chercher un à votre agence Télécom, c'est gratuit et c'est pratique ! Sinon, écrivez à ST Magazine (SOS Disquette), 5/7 rue Raspail, 93100 Montreuil.

ST MAGAZINE N'ASSURE PLUS AUCUN SAV TELEPHONIQUE : N'APPELEZ PAS !

1) Vous avez un lecteur simple-face (vieux 520 STF uniquement !).
Vous ne pourrez pas utiliser la disquette correctement. Nous vous proposons donc, pour que vous ayez accès aux fichiers, de vous l'échanger contre deux disquettes simple face, utilisables sur votre ST.
Renvoyez-nous :
– la disquette originale,
– une enveloppe à votre adresse,
– un chèque de 30 F.

Pressimage
DISK STMAG N°89 - ECHANGE
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

2) Votre ST vous dit "Les données du disque A pourraient être altérées..." ou quelque chose de similaire.
Ceci signifie que la disquette est défectueuse. Si c'est la disquette originale ST Mag, vous êtes mal tombé : sur les centaines de milliers de disquettes dupliquées chaque mois, même un faible pourcentage de problèmes aboutit à plusieurs milliers de disquettes défectueuses, nous vous prions de bien vouloir nous en excuser.
Dans ce cas, renvoyez sous UN MOIS ET DEMI :
– la disquette originale,
– une enveloppe à votre adresse,
– précisez la nature du problème.

Pressimage
DISK STMAG N°89
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

3) Même chose, mais sur une de vos disquettes, après y avoir copié un fichier à décompacter (ou pendant la copie). Votre disquette est endommagée, il va falloir en prendre une autre et recommencer.

4) Pendant le décompactage, un message "Write Error" s'affiche. Quatre cas peuvent se présenter :
– Vous êtes en train de décompacter sur la disquette originale. *Ce n'est pas possible, voyez les explications page 10.*
– La disquette est protégée en écriture (on voit à travers le trou). *Si c'est le cas, déprotégez-la en faisant glisser le petit loquet en plastique.*
– Il n'y a plus de place sur la disquette. *Vous avez vraisemblablement pris une disquette sur laquelle il y avait déjà des fichiers, ou vous avez formaté la disquette en simple-face, ou encore vous avez décompacté plusieurs fichiers sur la même disquette.*
– Votre disquette de décompactage est défectueuse (voir (3)).

5) Un programme ne fonctionne pas comme vous vous y attendez.
Relisez bien ce qui figure sur ces pages, ainsi que dans les éventuels fichiers d'accompagnement (fichiers "LISEZ.MOI", "MANUEL.TXT", etc.). Il vous suffit de double-cliquer sur ceux-ci puis de cliquer sur le bouton "Voir" pour les visualiser.

6) En cas de problèmes persistants, connectez vous sur le 3615 STMAG. Vous trouverez en *DISK tous les renseignements nécessaires pour décompacter joyeusement et avec allégresse les fichiers contenus sur la disquette.

7) Si les problèmes persistants continuent à vouloir persister, c'est que vous n'avez pas de chance et vous pouvez remercier Murphy de s'être penché personnellement sur votre sort... Vous pouvez nous écrire à
Pressimage
DISK STMAG N°89
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL
mais vous ne pouvez pas nous appeler car nous n'assurons PLUS AUCUN SAV TÉLÉPHONIQUE... Eh oui ! C'est ça les réductions d'effectif ! N'APPELEZ PAS ! C'EST DANGEREUX ! ON VOUS LE JURE !

LES NEWS

FIGHT FOR LIFE

«Fight for life» est le titre du prochain jeu de combat qu'Atari prépare pour la console Jaguar. Ce jeu utilisera la puissance de la Jaguar pour présenter une vue en 3D des adversaires d'une compétition d'arts martiaux.

Contrairement à Kasumi Ninja, qui offre une vue latérale des adversaires, Fight for Life utilise des modèles en 3D articulés et calcule les représentations des joueurs en temps réel. Chaque personnage est en fait un «mannequin» composé de polygones, dont les caractéristiques sont stockées dans le programme du jeu. La vue peut se déplacer autour des combattants sans problème. Si le principe vous rappelle Virtua Fighters de Sega, vous avez gagné !

Les mannequins sont repérés par des points de référence, situés entre autres aux articulations. Pour déplacer le mannequin, il suffit de déplacer les points de références.

Encore faut-il que ceux-ci aient des déplacements élégants. Pour y parvenir, les développeurs d'Atari ont loué un studio de prises de vues un peu particulier, utilisant une technologie nommé BioVision. Ce studio est équipé pour enregistrer les mouvements d'acteurs. Des experts ès arts martiaux ont exécuté les 250 enchaînements différents requis par les animateurs d'Atari. Sur le corps de chaque acteur étaient placés 25 capteurs, aux mêmes endroits que les points de référence des mannequins. Une caméra filmait le tout. Un ordinateur spécialisé isolait les positions des capteurs dans l'image vidéo et, en temps réel, en déduisait leurs positions dans l'espace.

Ces informations en 3D seront ensuite utilisées par les programmeurs pour déplacer leurs mannequins, qui dupliqueront ainsi les mouvements des acteurs. C'est ce qu'on appelle l'info-rotoscopage (le rotoscopage est une technique consistant à décalquer des personnages de dessins animés sur des prises de vues d'acteurs réels).

Notons que les caméras tournaient au rythme inhabituel de 200 images par seconde, au lieu de 25 ou 30 normalement. Pourquoi ? Tout simplement parce que certains mouvements sont si rapides qu'une caméra normale n'en capte que 2 ou 3 images. On obtient donc 2 ou 3 échantillons de données sur lesquelles ne figurent pas les positions-clés requises par les animateurs. En «échantillonnant» les positions plus vite, on est sûr de ne pas manquer les positions-clés. La précision, la fluidité et l'aspect naturel des mouvements sont ainsi assurés.

S'il tient ses promesses, ce jeu devrait avoir un formidable impact commercial et reléguer la série des Street Fighters au musée. On en bave d'avance...

PENTIUM OUTSIDE

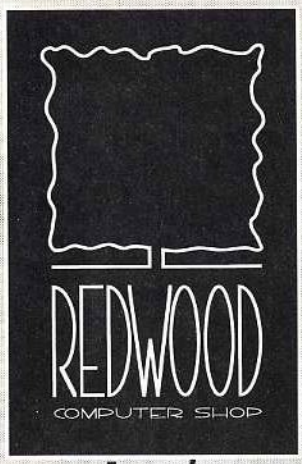
Depuis le temps qu'on vous le dit, vous devez savoir que le processeur PowerPC, création de l'alliance Apple-IBM-Motorola, est techniquement très supérieur à cet ignoble bricolage surmédiatisé qu'est le Pentium d'Intel.

Nous ne sommes d'ailleurs pas les seuls à avoir cette préférence. Si vous voulez connaître tous les détails techniques qui justifient ce penchant, vous pouvez désormais lire un rapport très détaillé de MM. André Seznec et Thierry Vauléon, de l'IRISA (à Rennes), intitulé «Etude comparative des architectures des microprocesseurs Intel Pentium et PowerPC 601» (publication interne de l'IRISA n° 835, ISSN 1166-8887). Cette étude très poussée passe en revue chaque détail des architectures internes respectives, et la conclusion des auteurs est sans appel : sans le rouleau compresseur commercial d'Intel, le Pentium n'aurait pas l'ombre d'une chance.

PREMIERE MACHINE PREP

La première machine à base de PowerPC compatible PReP est sortie ! Rappelons que PReP désigne la plateforme de référence PowerPC, une machine de base destinée à établir un nouveau standard et à être largement clonée.

La nouvelle machine est l'IBM 40P basée sur un PowerPC 601 à 66 MHz. Ses performances sont de 64 SPECint92 en calcul entier, et de 68 SPECfp92 en virgule flottante. La machine est dotée de trois emplacements ISA (oui, le vieux bus PC), et de deux emplacement PCI. Elle contient également une carte sonore de type



Une compétence multiplateforme pour vous guider dans vos choix. Des techniciens et des informaticiens pour vous conseiller.

Livraison de nos produits partout dans le monde Contactez-nous pour connaitre les différentes formules, ainsi que les tarifs. ✆

✆ : 78 27 20 49
fax : 78 27 01 39

atari *computer*

- **FALCON 4/0** 4990 Frs
- **FALCON 4/260** 6490 Frs
- **1040 STE** 1790 Frs

compatible *pc*

- **486 DX2/66** 6190 Frs
- **486 SX 33** 4950 Frs

modèles équipés de 4 Mo de ram, de 270 Mo de disque dur, d'une carte cirus logic, ... etc.

Un très grand choix de compatibles PC à la carte, allant des offres bureautiques (386 sx et dx) aux configurations multimedia poussées (486 dx et pentium) à des prix ultra compétitifs. Nous consulter pour des devis ✆.

carte *janus*

Vous êtes attachés à votre Atari ?
Vous avez besoin d'un compatible PC ?
Prenez le meilleur des deux mondes !

Redwood vous propose la solution idéale : un PC équipé de la carte "Janus" : 2 à 3 fois la puissance d'un TT, des résolutions pouvant aller jusqu'à 1280x800, une excellente compatibilité avec tous les grands logiciels (Calamus, Signum, MultiTos...)
PC + Janus, à partir de **10 990 F**.

multi*média*

Des centaines de CD ROM pour ATARI, PC, Apple Macintosh, Acorn. **30 000 photos** libres de droits et en haute résolution sur tous les domaines, des centaines de **films Quick Time**, de **polices** de caractères (TrueType, PostScript Type 1), de **cliparts**... ✆

disques *durs*

- **IDE** *interne* **compatible Falcon**
  - 420 Mega Octets ..... **1705 F**
  - 540 Mega Octets ..... **2200 F**

Autre capacité: nous consulter ✆

- **SCSI** *interne*
  - 340 Mega Octets ..... **2390 F**
  - 515 Mega Octets ..... **2500 F**
  - option *boitier externe* ..... **650 F**

Autre capacité: nous consulter ✆

Nous vendons aussi les lecteurs de CD rom, de Syquest, les imprimantes, les consommables (disquettes, cartouches, ...etc.). Ainsi que tous les **logiciels** et tous les **domaines publics.**

- **CARTOUCHES**
  - 44 MO 5"1/4..... **500 F**
  - 88 MO 5"1/4..... **680 F**
  - 105 MO 3"1/2... **500 F**
  - 200 MO 5"1/4... **728 F**
  - 270 MO 3"1/2... **645 F**

musique *midi*

CUBASE LITE	**790 F**
CUBASE 3	**4300 F**
CUBASE AUDIO	**5900 F**
CUBASE AUDIO + FDI	**8800 F**

next*step*

redwood est aussi un spécialiste de NEXTSTEP, d' OpenStep et d'Unix. Venez découvrir ces systèmes surpuissants qui s'ouvrent aujourd'hui au grand public.

le **premier** revendeur de **RISC PC**
rhône alpin

Pour les produits ne figurant pas sur cette annonce, contactez nous

acorn *RISC PC*

- **model 1** 9950 Frs
- **model 2** 11495 Frs
- **model 3** 14935 Frs

modèles équipés respectivement de 2, 4 ou 8 Mo de ram, de 210 ou 420 Mo de disque dur, de 0, 1 ou 2 Mo de vidéo ram (fast). Configuration **sur mesure** possible *nous contacter* ✆

- **carte eagle** 3490 Frs

Acquisition audio vidéo temps réel : Vidéo 24 bits true color vhs, svhs, hi8 (25 img/s). Son: qualité CD. carte comprenant des entrées sorties audio et vidéo, des ports MIDI et des logiciels.

entrez dans le **futur...**

processeur RISC 32 bits, architecture multiprocesseur, OS multitache, mémoire vive extensible j'usqu'à 256 mo, compatibilité PC (carte additionnelle), résolution maxi 1600 x 1200, palette de 16 millions de couleurs, accès total au photo CD, 8 cannaux stéréo, traitement d'images 6 x plus rapide que sur un DX2/66, Full Motion Vidéo, ...

le **successeur** de **l'archimède** !!

3, rue Hippolyte Flandrin 69001 LYON 1er

tel **78 27 20 49**
fax 78 27 01 39

SoundBlaster en standard. Avec 16 Mo de RAM, 360 Mo de disque, un écran couleur, le clavier et la souris, elle est vendue moins de 28 000 F, soit le prix d'un bon PC à base de Pentium de même capacité. Le système d'exploitation livré avec la machine est la version 4.1 d'AIX, l'Unix d'IBM.

L'originalité de la machine est qu'elle dispose à la fois d'emplacements pour cartes ISA et PCI. La possibilité d'y brancher les innombrables cartes ISA pour PC devrait permettre une transition moins brutale en attendant que se généralisent les cartes additionnelles au bus PCI. Le bus PCI a l'avantage de pouvoir monter à 33 MHz, alors que le bus ISA est limité à 8 MHz, ce qui est un véritable goulot d'étranglement pour les machines actuelles.

Les Japonais et les Taiwanais devraient suivre avec des modèles similaires et des prix tout aussi compétitifs. Ces machines disposeront, outre d'AIX, des systèmes d'exploitation Solaris de Sun, Windows NT de Microsoft, et de la prochaine version de l'OS/2 d'IBM. Les nostalgiques du PC pourront toujours faire tourner leurs programmes 8086 sur les PowerPC grâce à des émulateurs logiciels de performances raisonnables.

Les connaisseurs objecteront que Windows NT stocke ses données à la façon Intel (poids faible d'abord), alors que Solaris ou AIX les stocke à la façon Motorola (poids fort d'abord). Qu'à cela ne tienne, la machine supporte les deux modes par la grâce d'une broche spéciale du processeur.

Ensuite viendront des machines utilisant le PowerPC 615, actuellement en développement. Il s'agit d'un processeur similaire au 601, mais doté d'un étage supplémentaire de décodage d'instructions capable de transformer au vol le langage-machine Intel en instructions PowerPC. Ce processeur est actuellement en phase de mise au point. Les ingénieurs chercheraient notamment à accélérer les changements de contexte (passage du mode Intel au mode PowerPC) qui seraient encore trop lents. Avec le PowerPC 615, une machine multitâche pourra exécuter des applications écrites pour processeur Intel à toute vitesse, tout en pouvant exécuter ses propres programmes compilés pour le PowerPC.

POWERPC 620

Motorola et IBM ont annoncé qu'ils viennent de fabriquer des échantillons du microprocesseur PowerPC 620, dernier né de la gamme. C'est ce qu'on appelle le «premier silicium», c'est-à-dire les premières implémentations réelles du circuit.

Le PowerPC 620 sera disponible vers l'automne 1995. La première version tourne à 133 MHz et est prévue pour 150. Les estimations basées sur des simulations lui donnent une vitesse de 225 SPECint92 pour le calcul entier, et de 300 SPECfp pour les calculs en virgule flottante. Il comprend 7 millions de transistors, dont une bonne part utilisée pour les antémémoires (32 Ko pour les données, autant pour les instructions).

La puce est énorme, puisqu'elle fait 17 x 18 mm ! Cette première version n'est vraiment pas optimisée puisqu'elle dissipe la bagatelle de 30 W... La puce est prévue pour les machines de haut de gamme, avec des antémémoires externes énormes (jusqu'à 128 Mo) et la possibilité de mettre en parallèle plusieurs processeurs.

Notons en outre que le PowerPC 604 est disponible, et que le PowerPC 601 à 66 MHz, qui a largement les performances d'un Pentium à 80 MHz, ne vaut plus que 165 dollars par lot de mille. Cela va accélérer l'arrivée de clones asiatiques à base de PowerPC dans les boutiques.

PANIQUE DANS L'ELECTRONIQUE

En 1995, l'utilisation des CFC (chlorofluorocarbures) sera interdite. C'est une affaire en or pour le secteur de la réfrigération, où l'on se prépare à changer tous les circuits de refroidissement au fréon de la planète (le fréon étant un fluide de réfrigération à base de CFC). Les produits de remplacements des CFC ont en effet des caractéristiques thermodynamiques différentes de celles du fréon, et ne sont pas utilisables dans les «frigos» actuels.

Mais on ne pavoise pas tant dans l'industrie électronique, où l'on fait grand usage des CFC pour nettoyer les circuits imprimés après assemblage des composants. Les cartes doivent en effet être nettoyées après soudage, car les additifs destinés à faciliter le soudage des composants (le «flux») peuvent attaquer chimiquement les connexions si on les y laisse. La solution actuelle utilise des solvants à base de CFC, non toxiques, absolument sûrs, recyclables... Mais interdits dès 1995.

Or, alors que la date fatidique approche, aucune solution de rechange ne s'avère encore satisfaisante. Certains proposent de ne pas nettoyer les cartes après soudage. La fiabilité des cartes en souffrirait sans doute, ce qui augmenterait la fréquence des pannes et serait de toute façon inacceptable pour du matériel professionnel : à réserver au gadget jetable pour grand public.

Une solution transitoire serait d'employer les HCFC, molécules voisines des CFC. Si voisines qu'elles seront, en toute logique, également prohibées dès 2002. En outre, les HCFC dégradent les matières plastiques dont sont faits les connecteurs et fils.

D'autres proposent un mélange alcool-terpène. Mais ce solvant est très volatil, inflammable, et ses vapeurs sont assez agressives pour les bronches, ce qui exige de nouvelles machines de nettoyages totalement hermétique. Ces machines sont aujourd'hui très coûteuses et peu répandues. En outre, comme vous pouvez l'imaginer, les techniciens d'assemblage de composants sont naturellement ravis de voir arriver de véritables bombes incendiaires en plein milieu d'ateliers jusqu'alors sans grand danger...

Dernière solution, des produits à base d'eau (des solutions aqueuses, quoi). La carte est successivement plongée dans une série de bains de détergents, puis d'eau distillée déionisée, et elle est enfin séchée. Mais pour nettoyer les flux de soudage les plus coriaces, il faut augmenter le temps de trempage et chauffer les bains, ce qui peut endommager les composants les plus fragiles! Comme on le voit, il y a de quoi paniquer, et beaucoup d'industriels de l'assemblage de composants cherchent fébrilement des systèmes de nettoyage adaptés.

Et tout ça pour bannir les CFC, qui, affirment certains, détruiraient la couche d'ozone en libérant son atome de chlore. Des scientifiques, sans doute des grincheux, affirment que les études prouvant que la couche d'ozone s'amenuise ont été commanditées par les firmes qui vendent des produits de remplacement aux CFC. Il faut savoir, à l'appui de ces dires, que les brevets sur les CFC ont expiré. Les CFC sont donc tombés dans le domaine public et sont fabriqués dans le Tiers-monde à des prix ridicules. Ils ne rapportent donc plus un fifrelin aux

géants de la chimie. Coïncidence, dès que les CFC ont cessé d'être rentables, ils sont bannis au profit de substituts non testés, parfois toxiques, mais brevetés et cinq fois plus chers ! Les hasards de la science, hmmm?

En outre, si ce sont vraiment les atomes de chlore des CFC qui dégradent la couche d'ozone, il faut bannir d'urgence les volcans et les océans, qui dégagent des dizaines de millions de tonnes de chlore chaque année...

Arnaque ou non, c'est le consommateur, donc vous et moi, qui fera les frais de ces augmentations de coûts de fabrication des appareils électroniques dues à l'interdiction des CFC.

LE TELEPHONE SONNE TOUJOURS DEUX FOIS

Ivey James Lay détient officiellement le record de la plus gigantesque escroquerie perpétrée à l'encontre d'une compagnie téléphonique et de ses clients. Cet ingénieur travaillait dans un central téléphonique de l'opérateur américain MCI, où il développait des programmes. Car un central téléphonique n'est rien d'autre qu'un ordinateur d'un type spécialisé, tournant le plus souvent sous Unix.

L'invitation à la bidouille devait être irrésistible, puisque Lay s'est mis à écrire ses petits programmes privés sur l'ordinateur pilotant le central. Mais la bidouille est vite devenue embrouille : ses logiciels capturaient et sauvegardaient discrètement les numéros des carte d'appel utilisées par les abonnés de MCI, ainsi que ceux d'autres compagnies lorsque les communications empruntaient le central en question. Les cartes d'appel permettent de téléphoner sans monnaie en appelant un numéro spécial, puis en composant le numéro de la carte suivi d'un code. Un numéro de carte détourné est donc un sésame pour des communications téléphoniques gratuites.

Selon les charges d'accusation qui pèsent aujourd'hui contre lui, Lay aurait détourné plus de 100 000 numéros qui ont été frauduleusement utilisés pour passer d'innombrables appels d'un coût total d'environ 50 millions de dollars. Lay vendait des numéros de cartes à un réseau international de revendeurs qui les écoulaient à la sauvette aux USA, en Espagne et en Allemagne. Avant d'en déduire que les Allemands et les Espagnols sont de gros malhonnêtes, il faut savoir que les cartes en question sont surtout utilisées pour appeler aux USA. Et que ces revendeurs de cartes à la sauvette ciblent essentiellement des touristes yankees cherchant des cabines téléphoniques...

MCI a tenu à préciser que les heureux possesseurs des cartes détournées ne seront pas redevables des communications frauduleuses. On comparera avec la politique commerciale de France Télécom, qui, dans une récente affaire de téléphones sans fil piratés, a exigé le paiement des communications volées !

Notons que cette affaire est (mal) racontée par des dépêches d'agences de presse qui incriminent une fois de plus les «hackers». Alors qu'il y a une énorme différence entre l'honnête bidouilleur (hacker) et le pirate télématique (cracker). Pourquoi ? Parce que Lay fréquentait des serveurs télématiques où il était connu sous le pseudonyme de Knightshadow. Il faudra un jour

NOUVEAU
OFFRE VALABLE 3 MOIS

L'EVENEMENT ATARI

CD ROM: pour tous les goûts

Le stockage sur CD ROM :
Nouveau, pratique, fiable, inaltérable et économique.

1 Stockage et archivage de données sur CD Rom . Expédition d'images . Diffusion de logiciels . Réalisation de master avant pressage de CD . Gestion électronique de documents . Diffusion de bases de données de références sur CD.
SYQUEST 44 / 88 ou location DD 1 Giga
Offres valables pour les possesseurs de MAC et PC*

750F HT 889.50F TTC

2 CD ROM avec photos - images - dessins - logotypes - (TIFF / TARGA)

335F HT 397.31F TTC

3 Lecteur CD ROM SCSI externe + cable + CD ROM (offre n°2) pour ATARI TT et Falcon **.

1900F HT 2253.40F TTC

RMRC
REIMS MULTIMEDIA RECHERCHE & COMMUNICATION

* Pour les PC, nécessité d'une carte SCSI ou interface // -SCSI (Disponibles)
** Pour ATARI STE et Méga STE, nécessité d'une interface DMA -SCSI (Disponible)
Prix nous consulter

BON DE COMMANDE à retourner à: RMRC
Pépinière d'Entreprises
2, allée Albert Caquot 51100 REIMS
Tél. 26 89 50 18 Fax. 26 89 50 39
(Pour tout renseignement : Nicolas Mouls)

Nom : ..... Prénom : ..... Société : ..... Tél : .....
Adresse : ..... Code postal : ..... Ville : .....
Commande n°1 ☐ Commande n°2 ☐ Commande n°3 ☐
MONTANT TOTAL ..... F TTC Ci-joint mon règlement à l'ordre de RMRC ☐ Chèque ☐ CCP ☐ Mandat lettre

Date : ..... Signature :

Frais de port en sus.

Vous recevrez avec votre commande une facture détaillée. Conformément à la législation, le montant de cet achat peut être pris en charge par les frais généraux de votre entreprise.

expliquer à certains journalistes qu'il y a aussi des ordinateurs dans les distributeurs de billets, et qu'un malfrat qui arrache son sac à une femme qui vient de retirer de l'argent ne devient pas pour autant un pirate informatique.

CELLULES SOLAIRES

Des chercheurs de l'Institut Fraunhofer, en Allemagne, ont réalisé des prototypes de cellules solaires d'un rendement de 20,7%. Ces cellules sont fabriquées en silicium monocristallin, comme les galettes servant à fabriquer les circuits intégrés, un matériau relativement économique. Des chercheurs australiens avaient bien atteint un rendement de 23%, mais en utilisant un silicium spécial 5 à 6 fois plus coûteux, que seule l'industrie spatiale peut à la rigueur s'offrir pour ses satellites. On se rapproche du rendement théorique maximum, qui est d'environ 28%.

Jusqu'à présent, le rendement des cellules solaires économiques plafonnait à 16%. Ce bond en avant signifie une baisse du prix des panneaux solaires photoélectriques, qui commencent à se répandre pour alimenter des appareils électriques ou électroniques dans des endroits déserts. Les applications vont du matériel de campeur aux pompes à eau en Afrique.

Ne rêvons cependant pas de mettre au rebut nos encombrantes centrales électriques et nos disgracieuses lignes à haute tension. Car en supposant un rendement de 20%, avec une moyenne optimiste de 5 h/jour de soleil fournissant 800 W par mètre carré, il faudrait tapisser les 500 000 kilomètres carrés de l'hexagone pour arriver à fournir les 400 milliards de kWh produits en France cette année (sans parler des batteries et de l'ombre sur nos champs de blés). L'arithmétique est impitoyable, disait Heinlein.

ALIANCES ET MÉSALIANCES

Atari Corp. possède les droits sur les techinques descroll, de sprites... Chaque constructeur de consoles doit verser des droits à Atari, or depuis quelques années Nintendo et Sega avaient "oublié" de faire cela. Comme la guerre fait actuellement rage, Atari a intenté un procès à ces deux géants du jeu. Résultat : ils doivent des sommes colossales à notre compagnie de Silicon Valley ; pour assurer la survie de la Jaguar, ils ont cédé vendu 7% d'Atari à SEGA (SErvice GAmes). Cent millions de dollars ont déjà été versés et d'autres doivent venir s'additionner pour recouvrir la dette totale. Notre console préférée aura donc la chance de bénéficier des jeux phares de SEGA. Sonic n'est plus trop loin !

STUDIO PHOTO PREND UN TURBO

Studio Photo, vous vous souvenez ? Bien sûr. Une évolution majeure vient d'être faite car le DSP est maintentant mobilisé pour calculer filtres, rotations... Le TT est littéralement grillé sur place par le Falcon. Cette nouvelle version est distribuée LEXICOR FRANCE.

ATARI UNIVERSE II

Vous avez un FALCON et pas de tuner radio, ne vous tracassez plus. Vous pourrez très bientôt utiliser votre ordinateur favori pour écouter vos émissions en haute fidélité. Comment ? Tout simplement avec le système que PARX est en train de réaliser et qui sortira très prochainement pour environ 300,00 F. Et ce n'est pas tout, après cela, c'est au tuner télévisuel qu'ils s'attaqueront.Quand on vous le disait que l'oiseau était fait pour le multimédia.Recevoir des télécopies par modem devient une manipulation très très courante. Mais les recevoir par satellite c'est déjà plus rare. C'est pourtant ce qu'Ulrich BANGERT propose à tout atariste qui en éprouve le désir. Ça s'appelle M FAX et en plus vous pouvez recevoir des images satellites comme celles que l'on pouvait admirer à l'ATARI POWER SHOW de FREIBURG quelle que soit votre résolution.

ENFIN UN SALON ATARI

Un salon ATARI à PARIS le 17, 18 et 19 décembre prochain, ça vous dit ? Alors préparez vos agendas et contactez COMPOSCAN FRANCE qui l'organise. Tél: 47 35 89 66 fax: 47 35 69 76

DOPER VOTRE ST

Gonfler votre 1040 ou votre MEGA ST avec un 68040 n'est plus un rêve. MW ELECTRONIC vous le propose pour un prix dérisoire. Un exemple: la carte 68030 à 50mgz + 68882 ne vous coûtera que 475 DM soit 1700,00 F environ, alors que la carte pour 68040 (sans le processeur) est vendue nue dans les 1300,00 F.

Bien sur vous n'aurez pas les résolutions, ni le DSP, ni le son du FALCON mais à ce prix-là, les collectionneurs de la première heure auront une machine aussi puissante que les PERFORMA 475.

Au fait le mois prochain, le tout nouveau ST MAGAZINE titrera «décuplez la puissance de votre ATARI !». Accrochez vous, vous allez voir ce que vous allez voir !!!

Vous ne le saviez pas ? Les convertisseurs son du FALCON sont les mêmes que ceux de l'échantillonneur AKAI S 1000.

Oui ! oui ! cela même qui ont suscité tant d'admiration chez les ingénieurs du son ces dernières années. Quand on pense que les possesseurs de MACINTOSH n'y même ont pas droit en série, (ainsi que le MIDI d'ailleurs), on comprend pourquoi notre oiseau vaut de l'or pour les musiciens.

UN DUR POUR DEUX

Vous avez un FALCON et un TT et vous aimeriez ne pas avoir à acheter deux disques durs pour utiliser les mêmes programmes. C'est très simple il suffit de relier le port SCSI du FALCON à la sortie SCSI du disque externe du TT et le tour et joué. Vous pouvez maintenant utiliser votre disque externe avec les deux machines. Merci à INFORMATIQUE ET NATURE qui a trouvé la manip.

L'ALLEMAGNE AIME L'ATARI

Nos cousins allemands aiment l'ATARI et les salons. Jugez plutôt : le marché ATARI est considéré en ALLEMAGNE comme aussi important que celui d'APPLE en FRANCE et il ne se passe pas un mois sans qu'il n'y ait de salon.

Le 16 et 17 Se[illegible]re c'était l'ATARI POWER SHOW à [illegible]G, le 7 et 8 Octobre l'ATARI MA[illegible]IKFURT, du 4 au 6 novembre le COMPUTER 94 à KOLN et le 26 et 27 novembre ce sera la deuxième édition du PRO TOS à BONN (au MESSE/HENNEF). Quand on, sait qu'en plus qu'ATARI CORP a réservé un stand au CEBIT, la rédaction va devoir finir

par prendre un logement outre-rhin pour pouvoir suivre le bouillonnement de l'actualité ATARI.

ALPHA PACK

Vous voulez acheter un FALCON, mais votre budget ne vous permet pas d'acquérir la panoplie logistique qui va avec ? Pas de problème APPLICATION SYSTEM a pensé à vous et sort l'ALPHA PACK qui comprend PAPILLON, CMM, SCRIPT NOW, SEMPRINI et HDU pour 990F.

LES NOUVELLES VERSIONS

TOKI LINE TEST continue son bonhomme de chemin avec une version en 256 couleurs entièrement sous GEM et permettant bientôt d'importer des images autres que filmée aux banc-titre.

D2M évolue lui aussi et en est à la version 1.53 avec 35 modules de chargement, 30 de sauvegarde, des outils 2D et 3D ainsi qu'un menu à l'ergonomie simplifiée. Vous pouvez obtenir la mise à jour gratuitement. Les modules eux sont en téléchargement sur le 36 15 ST MAG (entre autres).

Un rappel tout de même, la version actuelle ne coûte toujours que 640,00 F mais attention la V 2.0 qui sortira plus tard coûtera elle 840,00 F, La mise à jour vers cette dernière étant fixée à 150,00 F, un rapide calcul démontrera à ceux qui envisagent de l'acquérir qu'il vaut mieux le faire maintenant afin économiser 50,00 F sur le total.

LE SON PROFESSIONNEL

C'est français et ça fera la nique à pas mal de logiciels hors de prix sur MAC: STUDIO SON. Le montage son haut de gamme destiné aux studios d'enregistrement devient une réalité sur les FALCON français grâce à Thierry RODOLPHO et David RENE.

Coté allemand c'est AUDIOMASTER de SOUNDPOOL qui fabrique l'interface FDI (en rouge pour STEINBERG et en vert pour eux-mêmes) qui assure l'équipement son de nos producteurs et ingénieurs du son.

FALCON ET CD-ROM

Le FALCON aime les CD ROM. La bibliothèque commence à s'agrandir avec POWER CD (190 F), LOHRUM vol 1 & 2 (220,00 F), GEMINI (190F) bourrés de programmes du domaine public, SPACE AND ASTRONOMIE (220 F) contenant de superbes images spatiales, FRENZY FRACTALE idem mais avec des fractales, OXYD M[illegible] (129 F) et très certainement ISHAR 3 si vous ête[illegible] deux cents à le vouloir (mais vous êtes bien plus, n'est-ce pas ?).

Coté fontes grâce à SPEEDDO GDOS 5.0, vous pouvez maintenant acheter plein de CD ROM bourrés de fontes TRUE TYPE BITSTREAM comme celles de STAR TRECK (190,00 F) pour étayer vos documents.

Quant au CD PHOTO et AUDIO, le dernier EXTENDOS vous permet de les lire sans aucun problème.

LE NOUVEAU PAPYRUS EST LÀ

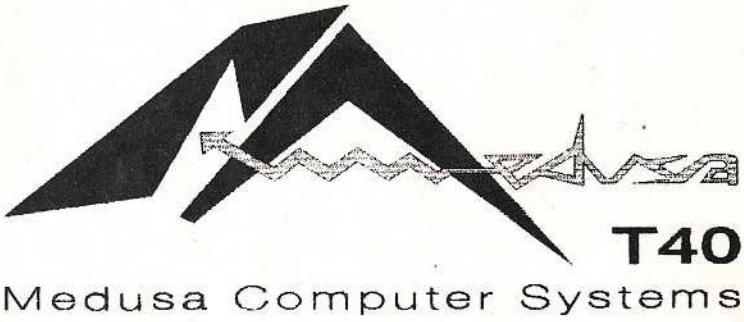
PAPYRUS GOLD est en FRANCE. Si vous ne l'avez pas, réclamez le chez votre fournisseur habituel.

LA JAGUAR EN FRANCE

L'entrée en force du JAGUAR dans les FNACS montre une fois de plus que le «David» ATARI à gardé intacte sa puissance de fascination contre les «Goliath» compatibles. Comme ce qui est bon pour le JAGUAR est bon pour le FALCON, ce dernier profite du sillage laissé par le fauve. C'est ainsi que le mois de Septembre à fait la surprise de tous les revendeurs ATARI qui se sont vus submergés par les demandes.

UN NOUVEAU MAGAZINE

L'ATARI se porte bien en Allemagne merci pour lui. Pour preuve, le nouveau magazine ATARI INSIDE qui vient de sortir et dont on vous parlera prochainement.



Medusa le plus rapide des ordinateurs!

Medusa Computer Systems
F. Aschwanden
Buchhaldenstrasse 16
CH–8610 Uster
FAX CH 01 940 19 49

FREIBURG

LE MONDE DU ST A TRAVERS L'ATARI POWER SHOW

Mi-septembre se tenait l'ATARI POWER SHOW à Freiburg, superbe ville médiévale à 40 Km de Colmar.

L'année dernière, ce salon fut la première rencontre indépendante du marché ATARI en Allemagne, terre de prédilection des ataristes.

Si cela n'avait rien à voir avec l'ATARI MESSE habituellement organisée par feu ATARI ALLEMAGNE (pour cause d'ATARI EUROPE), il n'en reste pas moins que la majorité des grands éditeurs allemands y avait envoyé leurs nouveautés. Depuis, les salons fleurissent à tout va outre Rhin. Le plus important étant certainement le PRO'TOS organisé par COMPO.

Le paradoxe est que l'ATARI POWER SHOW a cette année triplé le nombre de ses exposants tout en perdant ses plus gros poissons émigrant vers des salons à destination plus commerciale ou professionnelle.

Qu'est ce qui reste donc à la manifestation de Werner LAAS ? Avant tout une possibilité d'échange entre développeurs, passionnés et curieux ainsi qu'un reflet du foisonnement qui existe réellement dans un univers qu'on a trop souvent qualifié à tord d'espèce en voie de disparition.

Le monde ATARI est toujours en pleine ébullition et si le coup de pied dans la fourmilière provoqué par la fermeture des filiales européenne au bénéfice d'une tutelle continentale a un peu chamboulé le fonctionnement du marché, celui-ci est en train de se réorganiser totalement. On peut dire aujourd'hui que la crise d'identité ATARI est belle et bien passée. La CORP est train de réussir son pari de remonter sur le podium en concentrant tous ses efforts avec le JAGUAR et l'activité micro tient bon par l'organisation des éditeurs, développeurs et revendeurs. On ne fait pas d'omelette sans casser des oeufs, c'est évident, et si certains ont disparu comme TRADE IT ou bientôt OMIKRON, il n'en reste pas moins que le système ATARI est bel et bien là et pas près d'être enterré.

Gageons que lorsque qu'ATARI CORP aura terminé le placement en orbite du JAGUAR et lancera son prochain micro, le monde ATARI sera toujours bien peuplé.

C'est cela avant tout qu'un salon comme l'ATARI POWER SHOW permet d'appréhender. En se baladant à travers les stands, on tombe sur des catalogues de magasins assez hallucinants. Songez que certains possèdent pas loin de 1000 m2 intégralement dédiés à nos machines. Ces surfaces imposantes sont remplies de programmes et de TOWERS adaptés à chaque solutions (3D, multimédias, musique...). Mais ce n'est pas tout. Treize d'entre eux se sont regroupés sous l'appellation CENTRE DE COMPETENCE ATARI. Le vieil adage : «l'union fait la force» fait une fois de plus ses preuves. Ces treize magasins offrent des prestations en commun : entente des tarifs, disponibilités des produits immédiatement lorsque l'un en a besoin, organisation d'un salon-démonstration par mois dans chacune des villes ou siège l'un de ses protagonistes.

Ne croyez pas que cela ne se passe qu'en Allemagne. Chez nous aussi la leçon semble avoir pris. Comme mentionné précédemment, COMPOSCAN FRANCE organise un salon ATARI à Paris en décembre prochain (voir nouvelles du monde ATARI en début de ce journal) ce qui n'avait pas eu lieu depuis la présentation du premier prototype du TT. A titre indicatif, à l'heure ou j'écris cet article le salon manquerait pratiquement de place pour pouvoir répondre à tous les exposants (M.M.S. y sera).

Les éditeurs et revendeurs français s'organisent aussi pour des actions communes, plus marquantes que des individuelles. A l'initiative de LEXICOR FRANCE, certains d'entre eux sont même venus en groupe présenter leurs produits à FREIBURG.

C'est ainsi que LEXICOR FRANCE, CERIANE, YETI SOFTWARE, OXO CONCEPT (SUISSE), CONCEPT INFORMATIQUE, TURTLE BAY, TECHNO SERVICE, DAVID RENE, THIERRY RODOLPHO et Marc ABRAMSON étaient là en chair et en disquettes.

La presse française était également présente par le biais d'RSC, FAUCONTACT, START MICRO et bien sur des journalistes

de ST MAGAZINE (sinon on ne serait pas là pour vous en parler).

Coté allemand, l'évènement attendu et qui n'a eu lieu qu'à moitié était la présentation de l'EAGLE de GE SOFT. Ce clone de TT/FALCON ayant la particularité de pouvoir recevoir le microprocesseur de votre choix entre le 68030 et le 68060 devait déjà être présenté l'année dernière. Cette fois là nous avons tout de même eu droit à la carte mère et une promesse de disponibilité avant Décembre. Malheureusement ce type de promesse n'est pas nouveau de la part de GE SOFT et si la présentation de la carte mère constitue une preuve de l'avancement des travaux, la non possibilité de voir tourner un prototype n'est pas des plus engageantes. Mais après tout on dit bien que tout arrive pour qui sait attendre...

EXPOSANTS ET PRODUITS DE CE SALON

Pour vous donner tout de même un aperçu des produits exposés, voici une liste (j'en oublie certainement) des exposants et de leurs produits.

CERIANE
• SPEKTRAL TOOL KIT puissant logiciel de visualisation et d'analyse de signaux.

TECHNO SERVICE
• TOSFAX PRO.

TURTLE BAY
• JAGUAR ;
• ISHAR 3 ;
• ROBINSON REQUIEM.

MARC ABRAMSON
• KARAOKE logiciel destiné aux créateurs de bandes-vidéo pour karaoké.

LEXICOR FRANCE
• STUDIO PHOTO PRO DSP (hallucinant de rapidité) ;
• PHASE 4 ;
• CHILI carte de numérisation vidéo haut de gamme ;
• SPEED GRAPHIK CARD carte graphique et accélératrice FALCON à 40MHz.

YETI SOFTWARE
• TOKI LINE TEST logiciel de line test professionnel.

OXO CONCEPT
• LET'S PLAY SHANGAI ;
• genlock pour FALCON ;
• ART FOR KIDS logiciel de dessin pour enfants
• TABY tablette graphique

CONCEPT INFORMATIQUE
• carte accélératrice FALCON

CRAZY BITS
• PIXART
• tablettes graphiques
• PRIMERA imprimante thermique avec driver pour CALAMUS SL
• cartes graphiques NOVA

VHF COMPUTER
• PLATOON logiciel de création de circuits imprimés
• JANUS émulateur ST pour PC

BLOW UP
• carte graphique
• PSI interface compatible FDI pour 1 600,00 F

CCD
• DISKUS utilitaire de gestion de disques durs
• TEMPUS éditeur de texte
• TEMPUS WORD module de chargement de fontes CALAMUS

GALACTIC
• toute une gamme de produits musicaux dont DIGIT 2 superbe soundtracker, direct le disque et éditeur d'échantillons compatible CUBASE AUDIO

HARD AND SOFT
• cartes graphiques et cartes accélératrices du ST au FALCON
• AT BUS TOS carte avec Tos 2.06 munie d'un bus AT type PC
• boîtier tower pour FALCON
• HANDY SCANNER scanner à main 256 couleurs pilotable depuis CHAGALL
• CD TOOLS gestionnaire de CR ROM pour toute la gamme (SCSI et ASCI) reconnaissant les CD AUDIO et PHOTO multissesions.
• GEMULATOR émulateur ST pour PC.

MW ELECTRONIQUE
• cartes accélératrices pour ST du 68030-50Mgz au 68060.
• E-COPY et E-BACKUP copieur et backup de disquettes et disques durs
• ED-KIT 3+ pour utiliser des disquettes ED (3,3 mégas) sur votre ATARI quel que soit son modèle.

INLI COMPUTER
• STARCALL PRO intégré de communication dans sa dernière version

EICKMANN COMPUTER
• HDplus 6.0
• boîtier tower pour FALCON
• EAN générateur de codes barre
• KASSENBUCH 3.07 logiciel de caisse pour magasin
• une Track-balle
• JET SET cpx de gestion des SLM

CAMERON
• scanner fonctionnant sur toute la gamme ainsi que sur leur prototype de FALCON 040 (ne rêvez pas, il n'existera jamais, il s'agit d'un ancien prototype provenant sans doute d'ATARI DEUTSCHLAND))

MICHAEL GRILL
• MFAX émission et réception de fax par satellite.

LIGHTHOUSE
• boîtiers tower et desktop pour FALCON

EMAGIC
• NOTATOR LOGIC AUDIO célèbre séquenceur midi - multipistes direct le disque.

DMC
• nouveaux modules pour CALAMUS SL

TMS
• PREVISION ainsi qu'un nouveau logiciel de retouche

COMTEX
• de nouveaux CD ROM ATARI
• TWILIGHT superbe économiseur d'écran au moins équivalent à AFTER DARK sur MACINTOSH.

GE SOFT
• Carte mère de l'EAGLE

Comme l'année dernière, on trouvait une quantité de prix «salons» que je ne citerais pas pour ne pas vous faire peine. Ceux de votre entourage qui sont venus avec pleins de Marks le feront très bien à ma place.

Vu la prolifération des salons de plus grande envergure, l'ATARI POWER SHOW devrait se tourner vers la rencontre entre utilisateurs et développeurs pour sa troisième édition. En attendant ce moment là, il y a encore pas mal de voyages à l'étranger en perspective pour vous rapporter de nouvelles infos.

Godefroy de MAUPEOU

LES ACCÉLÉRATEURS D'AFFICHAGE

Lorsqu'on écrit un caractère, un dessin, ou n'importe quoi d'autre sur l'écran de l'ordinateur, cela se concrétise pour l'ordinateur par des écritures dans la mémoire correspondante (dite mémoire d'écran). Le nombre d'écriture dépend directement de la taille du dessin à afficher (plus il est grand, plus il y a de points à allumer, donc plus il y a d'opération d'écritures) et du nombre de couleur disponibles à l'écran (plus ce nombre est grand, plus la profondeur de l'écran (le nombre de bit associé à chaque pixel) est elevé.

Sur ATARI, dieu merci pour les programmeurs, si on veut dessiner ou écrire à l'écran, il suffit de faire appel à des fonctions de l'ordinateur qui effectuent ces opérations. Par malchance, le système de l'Atari a été écrit il y a déjà un certains temps (8 ans), à une époque ou les tailles des mémoires d'écran etaient petites (32Ko sur les 520ST) car les résolutions étaient faibles, et ou les compilateurs étaient peu performants. Le code contenu dans les ROM des ATARI, permettant de tracer lignes, cercles, caractère, etc.. n'était donc pas très performant. Les affichages graphiques n'était pas très rapide, mais cela pouvait encore aller.

Avec l'évolution des techniques, la resolution et le nombre de couleurs disponibles sur les écran des ordinateurs a considérablement augmenté. Sur un Falcon, cette mémoire peut aujourd'hui s'etendre à plusieurs centaines de Kilo Octets. Les routines de la ROM ont beaucoup de mal à gérer tout les affichages graphiques à une vitesse convenable. Comparez par exemple, le temps d'ouverture d'une fenêtre en 320*200 16 couleurs et 640*480 256 couleurs. Il devient donc indispensable, pour avoir un confort d'utilisation largement amélioré, de remplacer les routines de la ROM par d'autres, largement plus efficaces, tout en restant compatible avec tout les logiciels existant. C'est cette opération de remplacement que font les accélérateurs d'écran.

Sur la gamme ATARI, les premiers accélérateurs d'écran ont vu le jour en 1987. A l'époque, deux produits étaient en concurence, TurboST et QuickST. Dans les premières versions, la compatibilité était moyenne, puis les versions venant, elle s'est grandement améliorée. Les deux produits ont fusionné en un seul, WARP9, puis les dernières versions ont cessé d'être importées dans notre beau pays (ce produit existe t'il encore aux USA, son pays d'origine ?). Heureusement, entre temps, un sérieux concurrent allemand, NVDI était arrivé. Dès l'apparition du TT, ce produit fut porté sur cette nouvelle machine, puis, en 1993, une version 2.5, compatible Falcon fut disponible sur le marché. Notons que cette version 2.5 , non commercialisée en France jusqu'à ce jour, est maintenant également disponible chez Application Systems..

GDOS ET SPEEDO-GDOS

Sur Atari, lorsqu'un programme souhaite afficher un texte ou un dessin à l'écran, il utilise des routines contenues dans la rom (sauf en cas d'accélérateur graphique qui remplace ces routines par d'autres plus rapide).

Par contre, si le programme souhaite imprimer, ou sauver une image sur disque, ou tout autre périphérique, aucune routine n'est disponible dans la ROM. Pour palier à ce défaut, ATARI a crée GDOS, une extension du système d'exploitation. Malheureusement, les premières versions de GDOS, en 1986, étaient à la fois lentes (elles allaient même jusqu'à ralentir les affichages écrans) et bugguées. C'est pourquoi, beaucoup de programmes, au lieu d'utiliser GDOS et ses formats standard, ont crée leur propre format, en particulier pour les formats d'image BITMAP.

Un jour, des programmeurs allemands ont eu besoin d'un format de sauvegarde vectoriel cohérent pour leur programme grapheur, SCIGRAPH, malheureusement for méconnu en France. Pour pallier à la lenteur de GDOS, ils ont crées AMCGDOS, le premier GDOS ne ralentissant pas la machine, qui fut suivi peu de temps après par G_PLUS+, le premier GDOS rapide.

Les autres programmeurs se sont alors rappelé de l'existence de GDOS, et on enfin commencé à utiliser GDOS dans leur programme.

En 1990, les utilisateurs de traitement de textes sur ATARI ont commencé à se demander sérieusement pourquoi, sur leur bel ordinateur, il était impossible d'avoir des tailles de caractères variables dans leur texte. Impossible de faire des titres en grand, ou plus exactement, impossible d'obtenir des gros caractères sans avoir des effets d'escalier (des gros pixels). De même, impossible d'obtenir des courbes de Bezier. Plusieurs solutions apparaissent, CALAMUS avec son format vectoriel personnel (CVG), ses polices vectorielles propres (CFN) et le succès que l'on sait, CALIGRAPHER et ses polices vectorielles personnelles. Pour une fois, ATARI réagit et démarre le projet FSMGDOS, une première version du GDOS vectoriel qui sera fournie aux développeurs, mais ne sera jamais commercialisée, car trop chère et trop lente.

Avec l'arrivée du Falcon, Atari lance enfin officiellement un GDOS vectoriel, SPEEDOGDOS, permettant enfin d'obtenir des caractères beaux dans toutes les tailles, et gérant les courbes de bezier. Ce système, tout en restant compatible avec GDOS et FSMGDOS, offre une plus grande vitesse et dispose d'un catalogue de polices convenable (plus de 5000 polices sont disponibles chez BitStream).

Pendant ce temps, sur les ordinateurs concurrents, PC et MAC, les systèmes ont évolué dans le même sens, et on trouve également des polices vectorielles, dans les formats POSTCRIPT et TrueType. Avec SPEEDOGDOS 5.0 et NVDI3.0, on dispose maintenant sur Atari d'une ouverture vers ses formats. L'utilisation du format de sauvegarde standard RTF et des polices TrueType permet maintenant des échanges de textes en conservant tous les attributs de taille, de style et d'attribut.

NVDI, L'ACCÉLÉRATEUR GRAPHIQUE

Pour mesurer l'efficacité de NVDI en accélération, j'ai utilisé GEMBENCH 4.0 pour obtenir les temps d'affichages avec et sans NVDI 3.0 sur diverses machines et diverses résolutions (y compris des grosses résolutions, obtenues sur une carte BlowUp2, pour le Falcon).

Si les résultats sont impressionnants et montrent bien l'efficacité indiscutable de NVDI sur toutes les machines, particulièrement sur TT, il faut cependant noter qu'ils sont identiques, à quelques centièmes prêts, à ceux obtenus avec NVDI 2.5. Intéressons nous donc maintenant au plus indiscutable de cette version 3.0.

TT	TT	ST
640*480	640*400	640*400
16	2	2
318%	342%	253%
1859%	1496%	593%
1622%	1165%	551%
1015%	1133%	349%
330%	424%	350%
209%	206%	153%
250%	312%	213%
388%	328%	124%
272%	272%	187%
214%	230%	159%

NVDI, L'OUTIL SPEEDOGDOS

LA nouveauté de cette version 3.0 de NVDI réside dans le support des polices vectorielles, en plus du GDOS classique que NVDI supporte depuis la nuit des temps (ou presque). Le nouveau NVDI accepte maintenant de lire et d'utiliser les polices SPEEDO classiques (SPD), mais également les polices TrueType, en provenance d'environnement concurrents (MAC et PC).

L'installation de ce système vectoriel se fait de manière extrêmement simple, soit en utilisant le CPX NVDI_FONTCACHE fournit, soit en allant modifier directement le fichier ASCII NVDI.INF, crée automatiquement lors de l'installation de NVDI.

Il est ainsi possible de configurer les caches, les chemins des polices (on peut avoir autant de chemins de police que désiré), ainsi que le chemin du fichier d'information des fontes.

Une fois ces configurations effectuées, un reboot (ou le click sur le bouton scanner Fontes du CPX) entraîne la recherche de toutes les polices présentes dans tous les chemins indiqués. De plus NVDI sait fouiller le premier niveau de sous dossier dans les chemins indiqués, ce qui permet de classer les polices par famille (ex: vous créez un répertoire FONTES sur votre disque C, contenant les sous-répertoires SUISSE, TIME, AMERICANA, etc dans chacun de ces sous-répertoires, les polices de caractère correspondantes).Cette phase de recherche est quelquefois un peu longue la première fois, lorsque vous avez beaucoup de chemins et beaucoup de polices, mais pour l'accélérer, NVDI sauve un fichier contenant les informations sur toutes les polices présentes, qui sera relu lors du démarrage suivant, accélérant ainsi considérablement l'étape de recherche. Seul inconvénient de ce système, le seul moyen d'invalider une fonte consiste à la déplacer en dehors des chemins des polices, ce qui est un peu lourd.

Pour être fidèle à sa réputation de vitesse, NVDI 3 gère les polices vectorielles beaucoup plus rapidement que ne le faisait SPEEDO 4.12, grâce à des algorithmes optimisés et au passage de 2 à 5 du nombre de caches utilisés. Le résultat est impressionnant : seules les polices TrueType restent relativement lentes, les polices Bistream Speedo sont gérées avec une rapidité époustouflante.

Machine	:	Falcon	Falcon	Falcon	Falcon	Falcon
résolution	:	640*480	640*480	912*832	768*520	640*400
Nombre de couleur	:	16	256	16	256	65535
GEM DIALOG BOX	:	251%	187%	245%	185%	315%
VDI TEXT	:	747%	685%	661%	631%	331%
VDI TEXT EFFECT	:	644%	372%	572%	340%	551%
VDI SMALL TEXT	:	413%	427%	369%	380%	321%
VDI GRAPHICS	:	270%	225%	244%	200%	126%
GEM WINDOW	:	153%	133%	151%	133%	336%
VDI SCROLL	:	148%	141%	142%	135%	135%
JUSTIFIED TEXT	:	159%	158%	147%	147%	253%
VDI ENQUIRE	:	223%	207%	220%	207%	234%
NEW DIALOGS	:	206%	139%	199%	145%	197%

LES DRIVERS

NVDI est fourni avec des drivers spéciaux, qui se substituent au drivers classique du GDOS. Les drivers d'imprimante sont en particulier remplacés par deux drivers PAGEPRN.SYS (pour les imprimantes jet d'encre et laser) et PINPRN.SYS (pour les imprimantes à aiguilles). Un utilitaire MAKEPRN.PRG permet de configurer ses drivers pour son type d'imprimante. Cette configuration ne me semble cependant pas évidente, j'ai ainsi essayé de configurer pour une deskjet500 et je ne suis pas arrivé à

réaliser un paramétrage donnant une impression convenable. Il faut cependant noter que la version testée n'était en fait qu'une 3.0 Bêta, la version définitive sera vraisemblablement livrée avec les configurations des imprimantes les plus courantes.

Heureusement NVDI reste compatible avec les anciens Drivers GDOS.

LA COMPATIBILITÉ

La compatibilité semble bonne, un peu meilleure que NVDI2.5 'n particulier sur Falcon). J'ai rencontré peu de programmes incompatibles. Certains programmes (écrits en GFA BASIC en général) qui étaient incompatibles avec SPEEDO sont incompatibles avec NVDI3, lorsque le SPEEDO est activé. Malheureusement, il est impossible d'avoir GDOS sans avoir SPEEDO, pour ces programmes, et il est également impossible d'avoir SPEEDO (ou GDOS) sans NVDI (pour les quelques programmes incompatibles NVDI)

NVDI 3.0

Prix : 590 F (une mise à jour de la version 2.5 est également disponible à prix moindre).
Disponible chez Application Systems Paris
18 rue Germain Dardan
92120 Montrouge
(16 1) 40 92 80 81
et chez les bons revendeurs

Les plus
+++ vitesse
+++ recherche dans le premier niveau de sous dossier
++ facilité d'installation
++ NVDI et SPEEDO en un seul programme
+ polices SPEEDO et TrueType

Les moins
- impossible d'invalider NVDI sans invalider SPEEDO
- impossible d'invalider SPEEDO sans invalider GDOS
- polices TrueType lentes
— configuration des drivers (mais la version testée est une beta)
— impossible d'invalider simplement certaines polices

SPEEDO 5.0

TOUT NOUVEAU, TOUT SPEEDO

18 mois après l'arrivée de SPEEDO GDOS, voici avec SPEEDO 5.0, une nouvelle version de ce produit, maintenant produit par NO SOFTWARE pour COMPO, qui présente d'importantes nouveautés, par rapport à la version 4.12.

NOUVEAUX FORMATS DE POLICE

Outre les traditionnelles polices BitStream Speedo, que gérait déjà SPEEDO 4, SPEEDO 5.0 gère les polices TrueType d'origine PC ou MAC et les polices vectorielles POTSCRIPT type I. Et des rumeurs parlent de la gestion des polices vectorielles Calamus pour une future version. Autant dire que le catalogue de police, déjà important, devient immense.

Nouveaux drivers d'imprimante. En plus des 'vieux' drivers, SPEEDO 5.0 est livré avec de nombreux nouveaux drivers, permettant de gérer les imprimantes laser 600DPI et la plupart des imprimantes à jet d'encre.

Nouvelles fontes : Speedo est livré avec 8 ou 22 polices SPEEDO nouvelles, suivant que l'on achète la mise à jour de la version 4 à la version 5 ou une version 5 complète.

Nouveaux utilitaires d'installation de driver et polices.

Nouvelle vitesse de traitement. SPEEDO 5 va plus vite que son illustre prédécesseur, grâce à l'augmentation du nombre de caches, qui passent à 4. Chacun de ces caches est paramétrable en taille, suivant la configuration de votre système et le nombre de polices disponible. Si NVDI2.5 est installé avant SPEEDO 5 dans le dossier AUTO, SPEEDO détecte sa présence et utilise une partie des routines de NVDI pour accélérer ses calculs internes.

Nouvelles fonctions vdi SPEEDO et nouvelles corrections dans les quelques fonctions existantes qui pouvaient encore présenter des bugs.

Nouvelles possibilités de configuration de SPEEDO.

Comme on le voit, COMPO n'a pas lésiné sur les nouveautés. Rentrons un petit peu dans le vif du sujet pour voir comment celles-ci se concrétisent.

INSTALLATION

L'installation de SPEEDO est simple, puisqu'il suffit de placer le programme dans le fichier AUTO, de copier les polices dans un répertoire sur votre disque dur, de faire de même pour le (ou les) driver d'imprimantes à utiliser, et enfin de mettre les fichiers DRIVER.ACC et POLICE.ACC sur la partition de démarrage de l'ordinateur. Un re boot permet le redémarrage avec le programme en résidant et le chargement des accessoires. Il ne reste plus qu'à configurer les chemins des polices (car on peut maintenant installer plusieurs chemins de police) et les tailles des caches avec l'accessoire POLICE, comme la documentation française l'explique fort bien, puis à configurer le DRIVER grâce à DRIVER.ACC. Les diverses configurations se font de manière classique, par des sélections

dans des boites GEM propres et traduites en Français, bref, là, rien à signaler. Si on lit la documentation, tout se passe comme lettre à la poste et les fichiers ASSIGN.SYS et EXTEND.SYS correspondant à la configuration sont crées, sans avoir besoin d'un quelconque éditeur ASCII, et un re boot simple suffit pour avoir un SPEEDO5 parfaitement installé

UTILISATION

A l'utilisation, rien n'est changé, si ce n'est que, pour peu que SPEEDO soit accompagné de NVDI2.5, tout est fortement accéléré. Seul problème, le premier chargement des fontes speedo est exagérément lent (comptez 1 seconde pour 4 à 6 polices, suivant la vitesse de votre disque dur), et le premier affichage des polices TrueType

PROGRAMMATION

Au niveau de la programmation, on compte de nombreux changements. Citons pelle mêle parmi les nouvelles possibilités :

choix d'une police par son nom (et non plus de passer par ses innommables fontID associés à chaque police).

Récupération du le fontID d'une police dont on connaît le nom.

Lecture du type (TrueType, Postcript, Speedo) de la police utilisé.

Recherche d'un driver dont on connaît le numéro dans l'assign.sys pour savoir s'il est ou non résident.

Spécification (et lecture) du chemin de sauvegarde-lecture des caches.

Effacement des dits caches.

Lecture et modification de la taille des caches.

Lecture de l'ensemble des informations possibles sur une police sans la charger totalement (ce qui permet de charger uniquement les polices pouvant convenir et de gagner ainsi un temps appréciable.

CONCLUSION

SPEEDO GDOS 5 est une belle évolution d'un produit connu, qui non seulement l'ouvre vers un monde nouveau (les polices PC et MAC) mais l'améliore franchement, pour un prix assez faible (445F pour une version complète, ou 290F contre la disquette originale d'une version 4).

Marc Abramson

Les PLUS
- +++ Gestion de nombreux formats de police.
- ++ Installation facile
- ++ Beaucoup de drivers fournis

Les moins
- — premier chargement des polices lents.

SPEEDO GDOS 5.0
testé sur Falcon et TT
Configuration minimale conseillée : disque dur, 2MO de RAM.
Disponible chez COMPOSCAN France, siège social 9 avenue Verdier 92120 Montrouge tel 47 35 89 66
et chez les bons revendeurs

SAFPAO

10, rue de Bagnolet 75020 PARIS
Ouvert du mardi au vendredi de 10h à 18h le samedi de 10h à 17h
M° Alexandre Dumas entrée 1ere Cour

MATERIEL

FALCON, 1040, Mega STE TT
Ecran du 14 au 21 pouces
Imprimante, Laser Scanner
3 à 5 fois plus rapide que votre TT
LE **MEDUSA** ARRIVE

DISQUE DUR, MEMOIRE

Extention mémoire de 1 à 14 (FALCON)
1 à 4 Série STE
4 à 64Mo (TT)
Disque Dur de 170 Mo à 540Mo (falcon)
240 Mo à 1 Giga Mega STe TT
Carte extension TT 16, 32, 64 Mo

JEUX, MULTIMEDIA

Console JAGUAR
toutes les nouveautés JAGUAR
CD Rom, Enceintes préamplifiées pour Falcon

PRATIQUE

remplacer votre souris par une Tablette graphique
Carte d'émulation atari sur PC
Agenda électronique CALEPIN

MATERIEL PC

Du DX33 au Pentium 90 Mhz
avec carte atari intégrée
CALAMUS NT

OCCASION REPRISE SAV

Reparation, reprise toute la gamme ATARI
Vente par correspondance
réglement carte bleue

PHASE IV
ET LA VAGUE LEXICOR

Adorateurs de 3D STUDIO, ne vous désespérez plus : PHASE 4 est enfin arrivé en FRANCE grâce à la création de la filiale française de LEXICOR USA : LEXICOR FRANCE tout simplement.

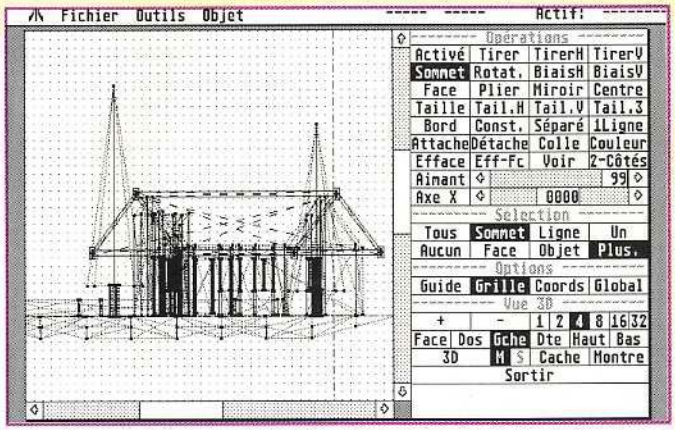
Véritable studio de création 3D aux résultats professionnels, PHASE 4 se compose essentiellement de :

CYBERSCULPT ST ou FALCON
CHRONOS ou
CHRONOS LIMITED EDITION
ANM LINK 2
XENOMORPH 2

Sachez que la gamme PHASE fonctionne sur toutes les machines ATARI ainsi que sur le MEDUSA. LEXICOR USA a en effet été un des premiers à acheter le clone de Fredi ASCWANDEN et garantit donc une compatibilité à 100% sur cette machine. A cette fin CYBERSCULPT a été patché pour tourner dessus. Mais si vous voulez également accélérer vos calculs 3D sans pour autant investir dans un ordinateur aussi puissant, LEXICOR FRANCE vous propose une carte graphique et accélératrice pour FALCON dont nous parlerons le mois prochain dans notre dossier dédié à ce sujet : la SPEED RESOLUTION CARD pour FALCON.

CYBERSCULPT

Modeleur datant de l'heure de gloire du ST, ce dernier rencontre toujours un succès non négligeable. Ses possibilités très étendues en ont fait une légende dans le monde de la 3D. Son auteur Tom HUDSON, le créateur de 3D STUDIO sur PC, y a insufflé une telle pléthore de possibilités que malgré son interface un peu désuète, on reste toujours fasciné par les outils qui sont mis à disposition.



Je ne reviendrais pas longuement sur un produit qui a fait imprimer pas mal de pages dans ST MAGAZINE à l'heure de sa première sortie, mais pour les ataristes plus récents, je rappellerais tout de même les grands axes du modelage sous CYBERSCULPT.

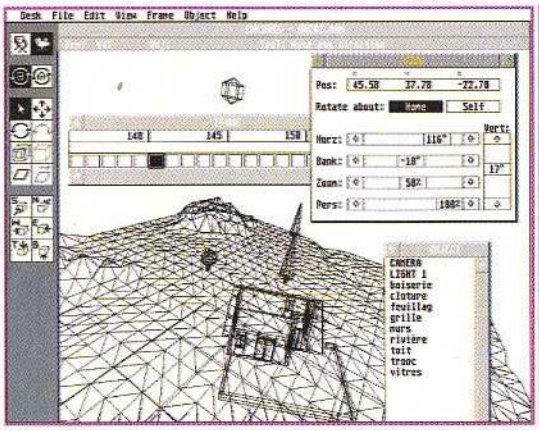
Pour créer un objet vous pouvez, soit partir de primitives, soit l'assembler facette par facette, soit utiliser le tour ou l'extrusion. Chacun de ces objets peut évidement être additionné à un autre pour en créer un nouveau. Point de CSG comme PARRALLELE 3D ou POV, mais uniquement du travail par facette à trois points. L'avantage est que cette technique est très répandue et le défaut qu'elle nécessite un temps de calcul plus long. Son son format, le *.3D2, étant actuellement reconnu par tous les programmes de 3D ou raytracing sur ATARI, c'est également un plus non négligeable pour qui veut utiliser un modeleur plus performant avec son raytraceur.

Les primitives pour les néophytes sont des formes pré modelées que vous pouvez utiliser dans vos objets tels quels où en les modifiant. A ce dernier titre, les fonctions disponibles sont au nombre de 30, excusez du peu, et devrait vous permettre de faire n'importe quel objet à base de primitives.

S'il y a d'autres méthodes de modelage, c'est évidement qu'il y a une raison valable pour cela. L'évidence est que, si vous construisez un objet complexe à l'aide de primitives, vous aurez au bout du compte beaucoup de facettes inutiles qui vous prendront un temps mémorable de calcul par la suite sans parler de l'acrobatie du montage alors qu'un tour ou une extrusion vous permettront peut-être de réaliser la même chose en une seule opération.

Avant d'aborder ces deux derniers outils extrêmement puissants dans CYBERSCULPT, jetons un oeil sur la construction par facette. Celle-ci demande beaucoup de méthode et on regrettera de ne pas avoir ici une vision de toutes les faces en même temps (face, gauche, haute) comme dans RAYSTART autre produit de LEXICOR FRANCE. Néanmoins, avec une certaine discipline, vous obtiendrez des résultats très «économiques» en facettes et donc une optimisation du temps de calcul au moment du rendu graphique. Les trente outils mentionnés plus haut sont bien surs utilisables

et vous pouvez également contrôler votre objet (comme dans toute méthode de modelage) avec la vue 3D. Un clic sur le bouton homonyme vous enverra dans une page blanche avec votre objet en volume mode filaire. Bougez la souris et votre objet se meut dans l'espace. C'est magique et ça vaut le «déplacement».



Le tour, comme son nom l'indique, vous permet de tourner votre objet selon le gabarit que vous aurez dessiné à la manière d'un potier, le gabarit représentant la forme des mains dudit potier. Le gros atout du tour de CYBERSCULPT réside dans la possibilité de déplacer ce gabarit selon un chemin définit par vous-mêmes tout en tournant. Cela vous donnera des objets tournés et tordus par exemple.

L'extrusion fonctionne sur le principe suivant : vous faites passer dans une découpe de la «pâte à modeler» de la longueur que vous voulez. Le principe est assez courant et se rencontre dans tous les modeleurs. Ici vous pouvez exercer une torsion régulière ou selon un chemin défini par vous-mêmes et selon différents gabarits pour un même objet. Je m'explique pour cette dernière possibilité. Imaginons que vous vouliez créer un objet avec différents gabarits. La méthode habituelle voudrait que vous extrudiez cet objet selon chaque gabarit et que vous les assembliez ensuite. Le génie de CYBERSCUPLT est de vous proposer de réaliser le tout en une seule fois grâce à l'outils SECTIONNER. Ce dernier vous permet de charger plusieurs gabarits et de les placer selon vos désirs sur la longueur de l'extrusion. Appuyez ensuite sur CREER et vous verrez votre objet apparaître.

Bien sur tout cela n'est qu'un vague résumé des possibilités qu'offre CYBERSCULPT, mais cela donne une bonne idée de la puissance indémodable du modeleur essentiel au monde ATARI.

CYBERSCULPT 490 F (toutes machines)	
auteur	**Tom HUDSON**
++++	sa puissance
+++	son format universel
—	non compilé 68030
—	uniquement en 600*200
	4 couleurs ou 600*400 monochrome

CHRONOS & CHRONOS LIMITED EDITION

Chronos est l'animateur de tout ce beau monde que vous avez créé. Grâce à lui vous vous retrouvez tel un metteur en scène sur votre plateau de tournage à régler les projecteurs, diriger les acteurs et bien sur placer votre caméra.

Chronos vous permet de calculer des animations en fil de fer, gouraud ou phong extrêmement rapidement (y compris sur un ST de base). Son rendu est par contre dénué de texture et se limitera au maximum au 640*480 256 couleurs sur FALCON à moins que vous n'ayez la chance de posséder une carte ISAC 1024, ISAC 800 ou MATRIX COCO. Dans ce cas vous pourrez profiter de leurs résolutions. Dans tous les cas le but de CHRONOS n'est pas de vous fournir un rendu final. CHRONOS crée le film, vous permet de le visualiser très rapidement avec un rendu somme toute assez beau pour pouvoir le renvoyer via ANM-LINK dans XENOMORPH 2 qui, lui, vous donnera la finition qui fera s'extasier tous vos spectateurs.

CHRONOS est donc l'âme de votre film et, à ce titre, son aisance d'utilisation et sa puissance sont remarquables.

DITES VOUS BIEN QUE TOUT EST POSSIBLE !!!

Placez vos acteurs à un point, déplacez les vers d'autres points et CHRONOS vous calcule la trajectoire intermédiaire. Chacun des mouvements peut se faire de façon totalement libre ou par palier. Ils peuvent également s'effectuer selon un axe défini par vous (le centre de votre monde) ou par rapport au centre de l'objet lui-même.

Si vous le désirez, il vous affiche également la trajectoire parcourue par chacun à l'aide de petites lignes retraçant tous les périples parcourus. Imaginons maintenant qu'un des «acteurs» soit un ballon qui rebondit en tombant. Une fois arrivé sur le sol, celui-ci s'écrase. Et bien avec CHRONOS vous pouvez indiquer le taux de déformation du ballon et l'intervalle d'images ou celui-ci va progressivement (et automatiquement) s'écraser.

Maintenant vous voudrez peut-être que votre objet se métamorphose de manière plus complexe. Là aussi à vous de jouer avec votre imagination. Reprenons CYBERSCULPT. Vous avez modelé une voiture, déplacez ses différents points et facettes pour en former un avion. Chargez les deux objets dans CHRONOS et indiquez que le premier se transformera en deuxième durant un nombre d'images définies et de façon cyclique ou non. Encore une fois le résultat est automatique. Ce principe fonctionne également pour le niveau de transparence de vos sujets. Vous pouvez ainsi faire apparaître et disparaître le fantôme que vous avez modelé dans CYBERSCULPT.

A force de bouger et transformer vos objets, vous commencez à avoir un film qui semble digne d'intérêt. Un rapide calcul en fil de fer vous donnera un aperçu du mouvement ainsi créé.

Passons maintenant à la lumière. Chacun des types d'éclairages se comporte comme un acteur. Vous pouvez donc les bouger de la même manière mais aussi caler sa direction d'éclairage sur un objet. Lorsque ce dernier bougera, le projecteur le suivra à la manière d'une poursuite. Maintenant un projecteur ne se contentera pas d'éclairer bêtement un sujet. Il faut également régler son intensité, la taille de son halo au sol, du fondu vers le noir et de son rayon central. Tout cela CHRONOS le fait mais de manière totalement compatible avec le principe du calcul automatique entre deux points. Pour

un clip illustrant une musique rythmée, vous pourrez faire varier automatiquement l'intensité de vos projecteurs avec le tempo.

Coté caméra, le principe est le même. Variez sa taille, CHRONOS vous modifiera la focale automatiquement, écrasement de la perspective compris. Inutile de préciser que son déplacement dans l'espace obéit aux mêmes règles que précédemment.

La gestion des images est aussi remarquable. Chacun des sujets possède une ligne temporelle composée de carrés représentant chacun une image. Si vous avez 3500 images dans votre séquence (140 secondes d'animations à 25img/s), votre ligne temporelle contiendra 3500 carrés numérotés et mis bout à bout. Chacun d'entre eux porte, ou ne porte pas, d'indication. S'il n'en a pas, c'est qu'il s'agit d'une image intermédiaire entre deux positions et s'il est marqué d'une lettre, celle-ci définit le type de mouvement appliqué (position, transformation, cycle...). Le couper/coller s'applique également très bien d'un objet à l'autre et vous avez la possibilité de modifier un groupe d'image d'un ou plusieurs sujets d'un coup.

Lorsqu'une image vous intéresse, cliquez dessus et celle-ci se calculera devant vos yeux. Si vous avez beaucoup d'objets il se peut que votre ordinateur rame un peu pour calculer la scène. Vous pouvez donc remplacer tous vos objets par des boites et là le calcul sera quasi instantané. Vous pouvez également cacher les objets qui n'ont pas d'importance à ce moment précis, cela accélérera aussi l'opération.

Cette image peut également être vue du fauteuil de metteur en scène ou de la caméra. Attention ! En mode caméra, un changement de situation (vue de gauche au lieu de dessus), modifiera l'emplacement de la caméra et non celui de votre fauteuil.

Avant d'en finir avec CHRONOS, sachez que la moindre boite de dialogue possède une aide en ligne très claire.

Selon que vous ayez un coprocesseur arithmétique ou non, il existe deux versions de CHRONOS. Une intitulée CHRONOS et l'autre CHRONOS LIMITED EDITION. La différence au niveau vitesse est plus que notable entre les deux, mais la version ST reste tout de même rapide et s'utilise très bien en monochrome.

CHRONOS (toutes machines) v1.31 1490 F
CHRONOS LIMITED EDITION (TT, FALCON) v1.37 1490 F
auteur Paul DANA

++++ sa souplesse
++++ la puissance
++++ sa rapidité de calcul
+++ le prix
— le manque de résolutions (du true color!!!)

ANM-LINK 2

Accessoire indispensable, il assure la passerelle entre CHRONOS et XENOMORPH 2. Grâce à lui vos animations issue de CHRONOS pourront être calculées dans XENOMORPH 2 avec un rendu époustouflant.

Comment procède-t-on ? En premier lieu il faut extraire tous vos objets de votre animation pour les rentrer dans XENOMORPH 2 afin de leur donner une texture et un rendu. Pour cela, il suffit de lancer un petit utilitaire nommé ANM CONVERTER qui se chargera de créer un fichier *.RD1 (format XENOMORPH) à partir de votre fichier *.ANM (fichier animation CHRONOS).

Une fois ce fichier créé, chargez le dans XENOMORPH, donnez lui l'aspect voulu et sauvez le.

Appelez maintenant l'accessoire ANM LINK. Celui ci vous demande d'indiquer le fichier *.ANM et le fichier *.RD1, vous propose de choisir de calculer soit toute ou une partie de l'animation, soit une image seulement avec une option ZOOM ajustable.

Lancez le calcul et vous verrez XENOMORPH charger chacune des images et les calculer une par une. Un calcul interrompu pourra même être automatiquement repris à partir de la dernière image calculée lors d'un re lancement de la procédure.

C'est un outil indispensable, qui s'est longtemps fait désirer mais s'apprécie pleinement maintenant qu'il est disponible.

ANM-LINK 2 (v1.0) 590,00F
auteur John STANFORD

++++ INDISPENSABLE !!!
- un peu cher mais le reste de la gamme l'est si peu...

XENOMORPH 2

XENOMORPH 2 est à la fois un animateur et un programme de rendu graphique. Son module d'animation est loin d'égaler celui de CHRONOS, mais il a le mérite d'exister et de constituer en duo avec CYBERSCULPT une solution très performante à moindre frais.

Un de ses grands mérites est d'être extrêmement didactique quant à son fonctionnement. Le néophyte de la 3D s'y retrouvera très facilement et oubliera vite les tubes d'Aspirines avalés en tentant de comprendre P.O.V. Son interface est un tel modèle de simplicité qu'au premier abord, on a du mal à imaginer qu'il s'agisse d'un programme très évolué.

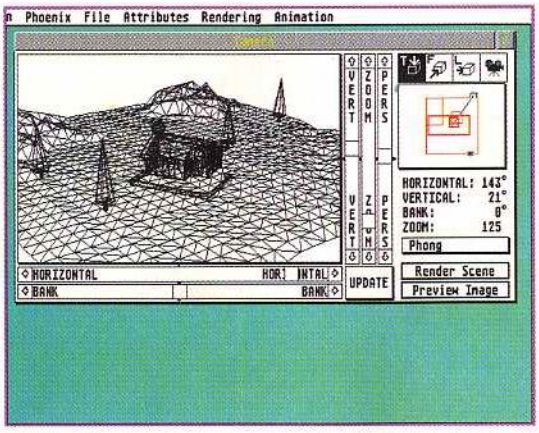
En premier lieu vous chargez un objet *.3D2 ou une scène *.RD1 issue d'un fichier de la conversion CHRONOS/CONVERT. Ce(s) objet(s)s sont quasiment nus puisque CYBERSCULPT n'autorise que le coloriage par facette entière. Il faut donc leur donner une surface, une texture et un comportement vis-à-vis de la lumière.

Tout cela se trouve dans le menu ATTRIBUTES. A l'ouverture de l'item OBJECT, on tombe sur une fenêtre avec une liste des objets présents, leur nombre de facettes et l'indication s'ils sont visibles ou cachés. A droite de cette liste quelques champs indiquant leur comportement face à la lumière et surtout des menu POPUP sur les textures. Une grande partie de la puissance de XENOMORPH 2 réside dans ces popup.

Toutes les textures et surfaces sont plaquables dans l'espace selon les axes X, Y et Z avec trois sortes de mouvements dans chaque cas : translation, rotation et échelle, mais ce n'est pas tout. Votre objet est représenté dans une fenêtre avec un astérisque rouge en son centre. Celle-ci représente le centre de la texture. Cliquez dessus et maintenez le bouton gauche enfoncé tout en déplaçant ce point et vous déplacez automatiquement le placement de ladite texture. Dans le cas du bois ou du marbre vous avez même le dessin des rainures qui se déplace en même temps.

Tout cela est animable évidement et vous pouvez créer ainsi des objets avec textures mouvantes à moins que ce ne soit une animation que vous plaquiez dessus avec l'option MAPPING.

Rentrons un peu plus dans les possibilités de textures avec COLOR SPLINE. Cette item vous permet de créer vos propres textures empilables les unes sur les autres. Chaque couleur de chaque texture est paramétrable dans sa réaction face à la lumière et dans son niveau de transparence. Tout étant encore une fois animable, vous pouvez donc créer plusieurs textures se superposant, s'animant chacune à leur manière et visibles par la transparence de certaines couleurs. De quoi faire un magma de molé-



cules en mouvement par exemple.

Ajoutez y maintenant l'état de la surface (vague, érosion...) sur les même principes et vos objets gagneront une part de réalisme supplémentaire.

En ce qui concerne l'environnement de ces objets, vous pouvez mettre une couleur, une image ou animation de fond, un brouillard coloré à densité variable et paramétrer vos lumières comme dans CHRONOS mais en y ajoutant la colorisation de celles-ci.

Une fois votre scène de départ réalisée, modifiez celle-ci pour en faire celle d'arrivée ou récupérez votre animation issue de CHRONOS via ANM-LINK 2 et lancez le calcul. La vous avez le choix entre FACETTES, GOURAUD, PHONG ou PHONG + OMBRES PORTEES. Evidement selon l'option choisie, le temps de calcul sera plus où moins long, mais sachez tout de même que si le rendu en PHONG + OMBRES PORTEES est d'un réalisme digne des meilleurs raytraçeurs, ses temps de calcul par image se chiffrent en minutes et non en heures. Réaliser une animation professionnelle sur ATARI est une réalité incontestable et pour un budget très loin de celui d'une SILICON GRAPHIC.

Quel est le format de votre animation ? Des images GIF, TGA ou SPC et dans la résolution voulue selon votre paramétrage y compris dans le choix de palette (de 2 à 16 millions de couleurs) et dans la taille du pixel. A vous de les assembler ensuite à l'aide des utilitaires fournis avec XENOMORPH 2.

PHASE 4 : LES CONFIGURATIONS

LEXICOR FRANCE vous propose plusieurs packs à des prix très alléchants. Selon votre budget ou votre but, vous opterez pour l'un ou pour l'autre tout en ayant la possibilité de compléter votre ensemble par la suite. A ce titre LEXICOR FRANCE distribue pas mal d'autres produits compatibles PHASE 4 comme RAYSTART (et oui, il est là, en FRANCE, de la version 1 à la version 3) ou BILLY RENDER et dont nous vous parlerons dans les prochains numéros histoire de ne pas faire un dossier de 64 pages d'un coup. La liste des produits disponibles est tout de même indiquée à la suite de celle des packs PHASE 4.

Godefroy de MAUPEOU

LEXICOR FRANCE

Téléphone 60 23 85 88
télécopie 60 23 81 96

BP 22
77750 SAINT CYR SUR MORIN

PACK 1

RAYSTART 1
CHRONOS
ANM LINK
XENOMORPH 2
3D OBJETS
3D FONTES
3D FLIXUTILITIES

2390,00 F soit 686,00 F d'économie

PACK 2

RAYSTART 2
XENOMORPH 2
3D OBJETS
3D FONTES
3D FLIXUTILITIES

2390,00 F soit 686,00 F d'économie

PACK 3 (PHASE 4 start)

XENOMORPH 1
BILLY RENDER
PRISM PAINT 2
3D FLIXUTILITIES

1390,00 F soit 774,00 F d'économie

PACK 4 (PHASE 4 complet)

CYBERSCULPT
RAYSTART 2
CHRONOS
ANM LINK
XENOMORPH 2
PRISM PAINT 2
BILLY RENDER
3D OBJET
3D FONTES
3D FLIXUTILITIES

4990,00 F soit 1 696,00 F d'économie

XENOMORPH 2 v2.0

(toutes machines, version avec ou sans 68882) 990,00 F
auteur : John STANFORD

++++ possibilités illimitées des textures

++++ tout s'anime

+++ simplicité d'emploi

++ choix des formats de calcul d'image

— pas de dégradés ou ciel pour le fond (il faut importer des images externes)

- module animation léger face à CHRONOS

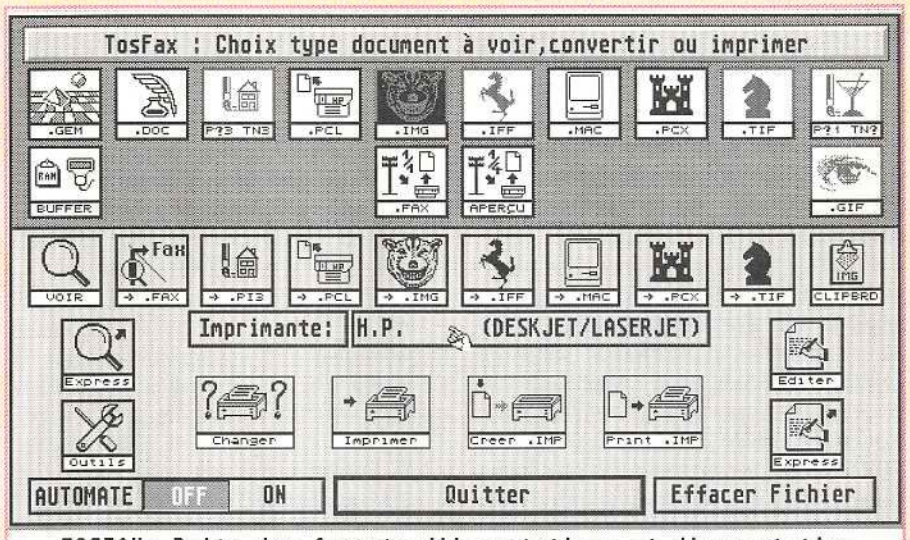
QUELQUES AUTRES PRODUITS LEXICOR FRANCE COMPATIBLES PHASE 4

BILLY RENDER	390,00 F
RAYSTART 3	1490,00 F
3D2 OBJECTS	390,00 F
3D2 FONTES	390,00 F
3D FLIXUTILITIES	390,00 F
PRISM PAINT 2 (ARTIS 4.0)	790,00 F
CYBER RECOLOR	475,00 F
RENDER FOR SCULPT	190,00 F
SPEED RESOLUTION CARD 40MHz	1390,00 F

LE TOSFAX

Si vous avez suivi mes conseils éclairés des numéros précédents, vous avez vraisemblablement craqué pour un modem. Il est là, tout neuf, tout beau, tout chaud au coin de votre table de travail, relié à GuSTave, votre ordinateur Atari préféré.

Vous souhaitez maintenant passer le prochain week-end à Wagadougou, et vous aimeriez bien réserver l'hôtel. Une solution immédiate, envoyer un FAX ! Et justement, votre modem est là, qui vous tend ses petites LED «je veux faxer». Qu'à cela ne tienne, faxons.



TOSFAX: Boite des formats d'importations et d'exportation

FAX INFORMATIQUE/ FAX TRADITIONNEL

Un fax traditionnel est composé de 3 parties, une partie numérisation (à l'aide d'un scanner), qui transforme vos documents papiers en documents numérisés, une partie émission-réception, qui envoie et reçoit les documents numérisés, et une partie impression, qui vous permet d'imprimer les documents reçus.

Un FAX informatique peut fonctionner de manière identique, pour peu que vous ayez un modem, un scanner, une imprimante et un logiciel adéquat, mais il peut également être beaucoup plus simplement constitué uniquement du logiciel de FAX et du modem et, éventuellement, d'une imprimante, si vous souhaitez obtenir des traces écrites des documents envoyés et reçus.

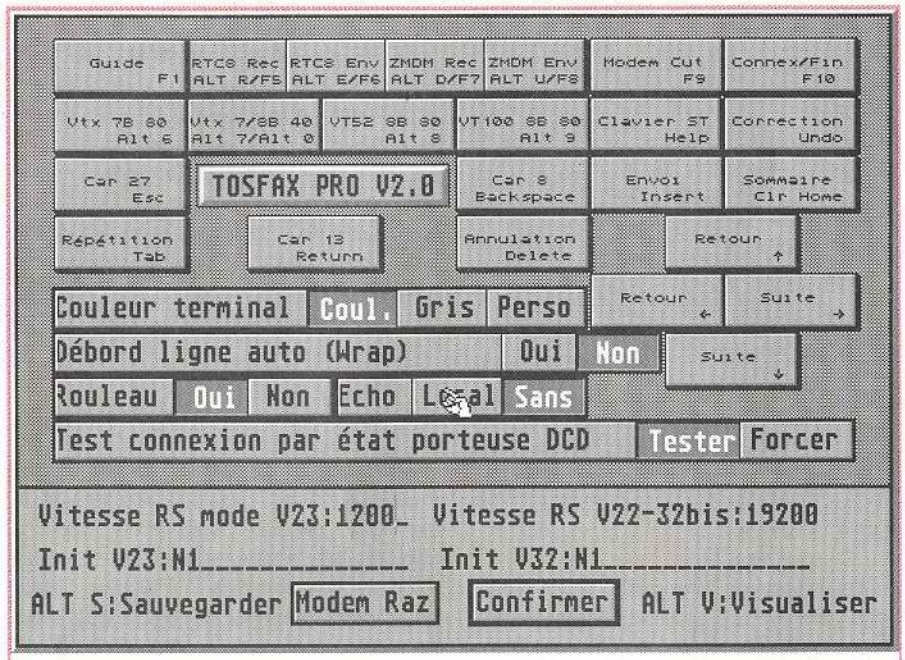
Dans un tel cas, vous ne pourrez émettre que des documents informatiques, provenant de votre traitement de textes, votre logiciel de PAO ou votre soft de dessin préféré. La phase «transformation du document papier en image fax», qui utilise un scanner pour passer du papier à l'informatique ne sera alors pas nécessaire, le document original étant déjà informatisé, et c'est tant mieux: très souvent, quand vous recevez un FAX, vous obtenez un document immonde, à peine lisible, certains caractères déformés, voir effacés. La plupart du temps, cette mauvaise qualité est due au résultat déplorable du scanner. En effet, un scanner effectue une numérisation d'un document, et cette numérisation fait automatiquement perdre de la qualité.

Au contraire, lorsque vous envoyez un FAX informatique, il n'y a pas de scannérisation, et donc pas de perte de qualité. Le document envoyé est alors propre, et d'excellente qualité.

Le FAX traditionnel conserve cependant un avantage : même si vous n'avez pas de version informatique du document à envoyer, il reste la possibilité de Faxer le document imprimé Avec un FAX informatique, impossible, à moins que vous n'ayez également un scanner, et que votre logiciel d'émission de FAX soit bien conçu et ne permette de gérer ce scanner.

MALHEUREUSEMENT, TOUT N'EST PAS SI BEAU

Et oui, la belle présentation du FAX informatique, même si elle n'est pas fausse, et un peu idyllique. En effet, pour pouvoir emmètre un document avec votre programme de FAX, encore faut il que celui-ci en reconnaisse le format. Sinon, l'émission est impossible.



TOSFAX: panneau de configuration du mode terminal

Pour résoudre ce problème, les auteurs des différents logiciels de FAX sur ATARI ont utilisé trois approches différentes.

Certains ont défini leur format de FAX, et ont fourni des drivers pour les logiciels les plus courants, permettant à ceux-ci de sortir au bon format.

D'autres ont également défini leur propre format de FAX, mais, très flemmards, ils ont dit « «c'est aux auteurs de logiciels de prévoir la sortie à notre format», ou ont réutilisé des formats de FAX de logiciels concurrents en laissant aux dits concurrents le soin d'écrire les drivers pour les logiciels.

Les troisièmes ont dit : il existe des formats standards sur Atari, écrivons notre logiciel de manière à ce qu'il reconnaisse ces formats standards. Et ils ont introduit dans leur logiciel des outils permettant de relire un maximum de format, ce qui représente un travail très nettement plus important que celui des deux premières solutions.

LES LOGICIELS DE FAX SUR ATARI

Aujourd'hui, sur la gamme atari, il existe à ma connaissance 7 logiciels de FAX:

- 2 logiciels allemands non importés en France, Qfax (qui marche très mal sur Falcon) et Téléoffice.
- 1 logiciel Américain non importé : StraightFax, en version 2.1, seul logiciel compatible avec les FAX de CLASS1 et de CLASS2.
- 2 sharewares Allemand, Comma (1 Clone de QFAX) et STARCALL. Aucun de ces sharewares n'est importé ni traduit en Français
- 1 logiciel Français, édité par Technoservice, TOSFax, dont, sublime hasard, nous allons justement parler aujourd'hui.

Sur ces 6 logiciels, seuls deux (Straightfax et TOSFAX) ont choisi l'optique 'ouverture aux formats' connus. Et TOSFAX est le seul à l'avoir poussé loin comme nous le verrons un peu plus loin (suspense, suspense....).

TOSFAX

TOS FAX est donc un logiciel totalement français, disponible depuis déjà quelques mois sur la gamme Atari.

Sa conception est assez originale, aussi bien au point de vue possibilité qu'au niveau de l'interface.

L'interface, entièrement réalisée sous GEM, est totalement graphique. Dans TOSFAX, tout se manipule par des clics sur des icônes. Pas de menus déroulants, fort peu d'entrée de texte au clavier. Au début, cette interface décontenance un petit peu le nouvel utilisateur. Lorsqu' on a appris à la connaître (ce qui se fait rapidement, les icônes étant assez explicites), l'interface devient assez agréable quoique un peu lourde. J'aurais aimé que l'on puisse affecter des touches de fonctions aux icônes les plus courantes, mais il s'agit juste là d'une question de confort.

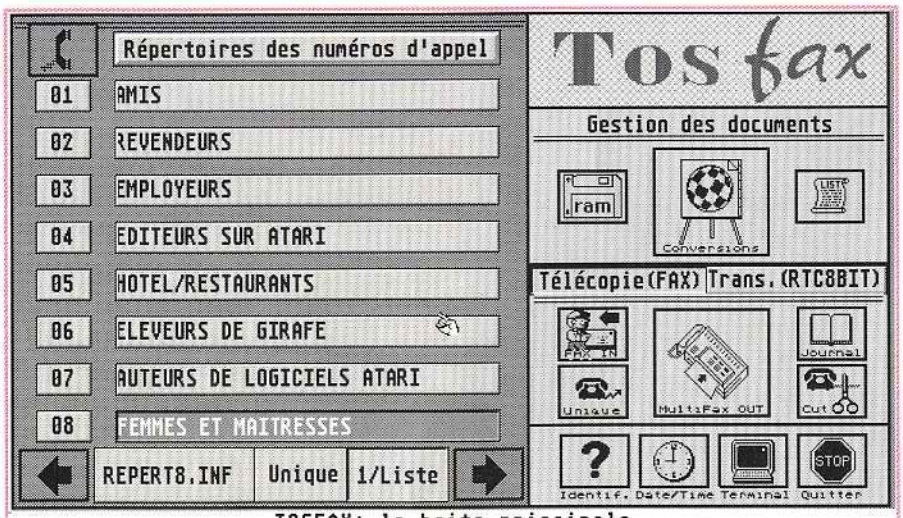
Au niveau des possibilités, le logiciel est très riche. Commençons par les importations. Non seulement TOSFAX lit de très nombreux formats de textes (1ST WORD, BECKER TEXT, REDACTEUR 1 et 3, ASC) alors que le concurrent le plus efficace (StraightFax2.1 pour ne pas le citer) ne connaît qu'ASCII et 1ST WORD , mais il peut également importer des images, monochromes ou couleurs, quelque soit leurs dimensions et le nombre de couleurs, aux formats IMG (ce qui ouvre la voie à beaucoup de traitement de textes qui savent sauver leur texte dans ce format d'image), ,XIMG, GEM, IFF, TIFF, DEGAS, GIF, NEO , DODDLE et PCL. Toujours à titre de comparaison, le concurrent le plus riche,, toujours le même, connaît les formats IMG, GEM et DEGAS. Les Fax actuels ne fonctionnant pas en couleur, TOSFAX trame les images couleurs en noir et blanc avec une qualité optimale.

Plus encore, les auteurs de TOSFAX se sont dits : «Il existe d'autres formats de FAX sur ST, et en particulier le format QFAX, très répandu, puisque de nombreux logiciels peuvent produire des documents dans ce format (SCRIPT, PAPYRUS, CALAMUS, GEMVIEW). Rendons donc notre propre format compatible avec ce format !» C'était facile à dire, je ne sais si ce fut difficile à faire, mais ce fut fait.

Dernière possibilité d'importation de documents, TOSFAX gère directement les scanners CAMERON, et est conçu pour pouvoir s'interfacer facilement avec tout autre programme de gestion de scanner sous GEM.

En plus de l'importation de tous ces formats, TOS FAX permet également de retoucher simplement les FAX, avec une panoplie d'outils de dessins certes limitée (crayon, traceur de ligne, de rectangle, de cercles, pleins ou vides, spray et remplisseur de surface, outil TEXTE), mais bien suffisante pour un logiciel de FAX (il ne s'agit pas d'un logiciel de dessin).

Toujours plus fort, outre l'importation l'importation et de la retouche simple de documents, TOSFAX sait également faire de l'exportation. Cela peut être extrêmement pratique : vous devez sortir pour demain votre nouvelle publicité, que vous réalisez sous CALAMUS SL et votre fournisseur asiatique a oublié de vous envoyer les photos. De plus, cet incapable n'a pas de modem. Qu'à cela ne tienne, il vous faxe la publicité chinoise de ces nouvelles nouilles révolutionnaires, vous les recevez dans TOSFAX, les exportez en TIF, et les récupérez sous votre logiciel de PAO).



TOSFAX: la boite principale

Enfin, TOSFAX peut gérer vos annuaires de numéro de FAX personnels. Le fait d'avoir plusieurs annuaires permet de classer les correspondants en catégories (amis, ennemis, clients, revendeurs, ...). Il existe bien une limitation à 40 annuaires de 256 numéros chacun, mais jusqu'à présent, je n'ai pas atteint cette limite de 10240 correspondant ayant un FAX et je doute de l'atteindre un jour.

Concrètement, cette pléthore de possibilité permet de réaliser des choses assez appréciables. Dans votre traitement de texte habituel (Script 3 par exemple), vous avez écrit un document. Vous l'imprimez sous forme de FAX. Vous passez sous TOSFAX, et vous rajoutez aux pages déjà créées des pages contenant les images GIF, TIF (format que peut de traitement de textes acceptent) qui constituent les illustrations de votre texte. Avec l'outil texte, vous rajoutez des légendes sur vos images.

Avec le mini-éditeur de texte intégré dans TOSFAX (je n'en avais pas encore parlé, c'est chose faite), vous tapez une introduction classique «mon bien cher Rédacteur en Chef, voici la première version de mon article du mois. Voudrais tu avoir l'obligeance de la lire rapidement et me faire part de tes remarques. Amicalement. Marc».

Votre document FAX est prêt. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner vos correspondants dans les annuaires (ou à rentrer directement son nom et numéro dans une boite), et zloup (le bruit exact serait plutôt BIIIIIIIP), votre document part !

LE MODE TERMINAL

Les auteurs auraient pu s'arrêter là. Mais non, ils ont voulu rajouter une touche, justifiant le terme de PRO. C'est pourquoi, le logiciel comprend une partie TERMINAL. Cette partie vous permettra d'utiliser votre FAX modem comme un modem, pour vous connecter sur des BBS, échanger des données avec des amis et toutes les utilisations habituelles d'un modem.

Si vous n'avez pas de logiciel d'émulation de terminal, vous serez contents. C'est un outil pratique, qui fonctionne bien. A l'inverse, si, comme moi, vous êtes habitués à un outil de communication spécifique (CONNECT pour ma part), ,vous serez certainement déçu : les possibilités ne sont pas les mêmes, et le confort d'utilisation non plus. Il est par exemple, impossible d'accéder à l'annuaire en mode Terminal, et il faut avoir les programme SZ.PRG et RZ.PRG dans le même dossier que TOSFAX.PRG pour pouvoir envoyer ou recevoir en Zmodem (les drivers Zmodem ne sont pas intégrés dans le programme). Ceci dit, TOSFAX étant avant tout un logiciel de FAX, c'est quand même un plus considérable d'avoir rajouté cette option.

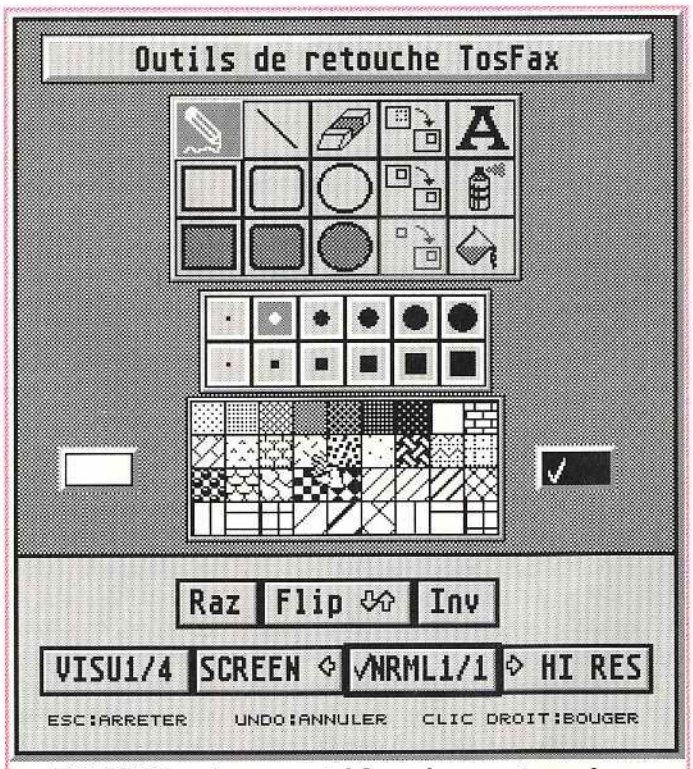
Un plus non négligeable par rapport aux autres logiciels de terminal : le mode terminal n'est pas limité au classique terminal ANSI VT100, mais permet également d'émuler le videotext 7 ou 8 bits ce qui vous donne accès à une émulation minitel couleur sur modem : TOSFAX est ainsi le seul logiciel actuellement disponible sur Atari qui propose cette émulation, qui de plus, fonctionne très bien, pour peu d'avoir un modem approprié, ce qui, chose curieuse, ne semble pas être le cas de tous les modems V23 (Avec mon Nuevo 14400 EFX, le fonctionnement semble aléatoire, alors qu'avec un ACEEX 1414, ce fonctionnement est parfait).

ALORS PARFAIT ?

Après cette avalanche de compliments mérités, il me faut citer quelques défauts du logiciel. Le principal défaut est la lenteur. A la connexion, TOSFAX réclame 24 secondes d'initialisation du modem. A chaque passage en mode réception de FAX, il faut également une trentaine de secondes d'initialisation. La décompression des FAX pour visualisation ou Impression (sous GDOS, ou sur imprimante, 9 ou 24 aiguilles compatible Epson, ou Laser ou Jet d'Encre compatible HP) est fort lente aussi.

Autres défaut, je me répète, le mode terminal est décevant, si ce n'est l'émulation minitel.Pour une raison encore inconnue (mais les programmeurs le savent et ils cherchent) le mini éditeur de Texte intégré de TOSFAX est incompatible avec NVDI2.5.

Deux autres petits défauts, en vrac : TOS-



TOSFAX: les outils de retouche

FAX est limité à documents de 30 pages (ce qui fait déjà beaucoup il est vrai), et d'autre part (ça n'a d'ailleurs rien à voir), lorsqu'on importe une image dans un FAX, on ne peut pas placer cette image là ou on le désire (l'image se retrouve toujours en haut à gauche, ce qui est dommage, mais si on pouvait composer les pages, on serait alors au niveau de la PAO, et TOSFax n'est pas Calamus quand même).

Dernier défaut, TOSFAX ne fonctionne qu'en programme. C'est fort dommage, quand on est dans un logiciel qui sait exporter des fichiers FAX, il est pratique de pouvoir envoyer ses FAX sans quitter le programme, en cliquant l'accessoire.

Autre défaut, la documentation. Celle-ci est technique, fort peu didactique et peu exhaustive. J'ai trouvé dans le logiciel de nombreuses options que la documentation n'aborde pas. Quelques schémas clairs sur l'interface et le rôle de chacun des boutons seraient également fort bienvenus.

ALORS...

Si vous avez besoin d'émettre ou de recevoir des FAX, pour 790 F TTC (ou moins si vous achetez un ensemble TOSFAX + MODEM), TOSFAX est certainement aujourd'hui la solution la plus efficace et la plus pratique.

Editeur et auteurs ont l'air très décidés à améliorer rapidement leur logiciel. Ils sont à l'écoute de toutes les remarques, et les remises à jour sont fréquentes. Ainsi, la prochaine version (qui sera vraisemblablement disponible quand vous lirez cet article) permettra l'utilisation de l'annuaire en mode terminal. Très intrigués par mes problèmes en mode V23 avec mon modem, les auteurs ont promis également de chercher ce qui se passe. Bref, nous avons affaire à des gens qui bougent. Gageons que les quelques défauts qui subsistent seront donc vite corrigés.

TOSFAX PRO V2.0 du 29/08/94

Testé sur :
FALCON, ST et TT.
Disponible chez :
TECHNO SERVICE, 44 rue du vert bois 75003 PARIS (1) 48 04 99 75 et chez tout les bons revendeurs.

LES PLUS
++ Gestion des scanners
+++ Très nombreux formats d'importations
++ Logiciel stable ! Je n'ai pas réussi à le faire bomber une fois.
++ Logiciel et documentation en français.
++ Mode terminal avec émulation du videotext (Minitel) couleur.

LES MOINS
— incompatibilité avec certains modems en mode videotext (mais est ce vraiment la faute du logiciel) ?
— une certaine lenteur.
— documentation peu didactique.
— mode terminal un peu léger.
- Interface «tout icône» un peu lourde

Marc ABRAMSON

UNION PRODUCTS LTD
L'Etang Simon .03320 Le Veurdre
Tel :70 66 44 53 / Fax: 70 66 42 20
Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h a 12 h et de 14 h a 19 h

DISQUES DURS NUS SCSI
40 Mo 790
105 Mo 950
120 Mo 1150
210 Mo 1890
545 Mo 2590

DISQUES DUR COMPLET DMA/SCSI
40 Mo 1490
105 Mo 1790
120 Mo 1890
210 Mo 2390
545 Mo 3990

DISQUE DUR COMPLET FALCON
40Mo 1190
105 Mo 1490
120 Mo 1590
210 Mo 1990
545 M0 3590

INTERFACES DMA/SCSI
Top Link externe 590
UPSCSI interne 690

SYNTHETISEUR
KAIWAI
FUN LAB
ET CABLES MIDI
GARANTIE 1 AN
CLAVIER 61 TOUCHES
100 RHYTMES
100 SONS
990 FRS

MONITEURS
VGA MONO 800
SVGA 1024*768 Pitch 0.28 NC
Multiscan 1790
Multisynchro 2690
Moniteur Peritel 1200
Boitier Multi STF 250

TOWER FALCON
Simple a branchez , tout les ports sont disponibles a l'arriere de l'appareil, clavier detachable PC ,bouton RESET face avant et alimentation 250 watts. Livrez avec une notice d'installation.
L'ensemble 1490
Option Musicos Disponible NC
Machines Atari tout modeles
Contactez nous pour neufs et occassion

TOUT NOS PRIS SONT TTC
CONTACTEZ NOUS POUR LES FRAIS DE PORT OU SI VOUS RECHERCHEZ UN PRODUITS NE SE TROUVANT PAS SUR L'ANNONCE

EXTENSIONS MEMOIRES
STF 0 Ko (extensible en Simm jusqua 4 Mo) 350
FALCON 16 Bits 370
FALCON 32 Bits 520

BARETTES SIMMS
256 Ko 80
1Mo 280
4 Mo en 16 ou 32 bits 950
8 Mo en 32 bits 1990
16 Mo en 32 bits 3190
Adaptateur Simm /Sipp 10

LECTEURS DE DISQUETTES
Interne 3.5 DF DD 390
Externe 3.5 DF DD 520
Module HD 1.44 Mo 150
Module + Lecteur 520

ACCESSOIRES
Joysticks divers types 40
Horloge externe port cart. 210
Souris 400 dpi 90
Scanner a Main 64 tons de gris 400 DPI 850
Cable SCSI /SCSI2 180
Cable HD 2.5 / 2.5 50
Cable HD 2.5 / 3.5 80

PROGRAMMATION:
Lattice C 1590
Hisoft Basic 790
Devpac 3.1 790
Devpac DSP 690
Compendium 350
Modern System 210
Datalite II 450

MUSIQUE:
ST Replay 16 950
Clarity 16 Falcon 890

GRAPHISME:
True Paint 1.03 410
True Image NC

VIDEO:
Videomaster ST 650
Videomaster ST RGB 950
Colourmaster 650

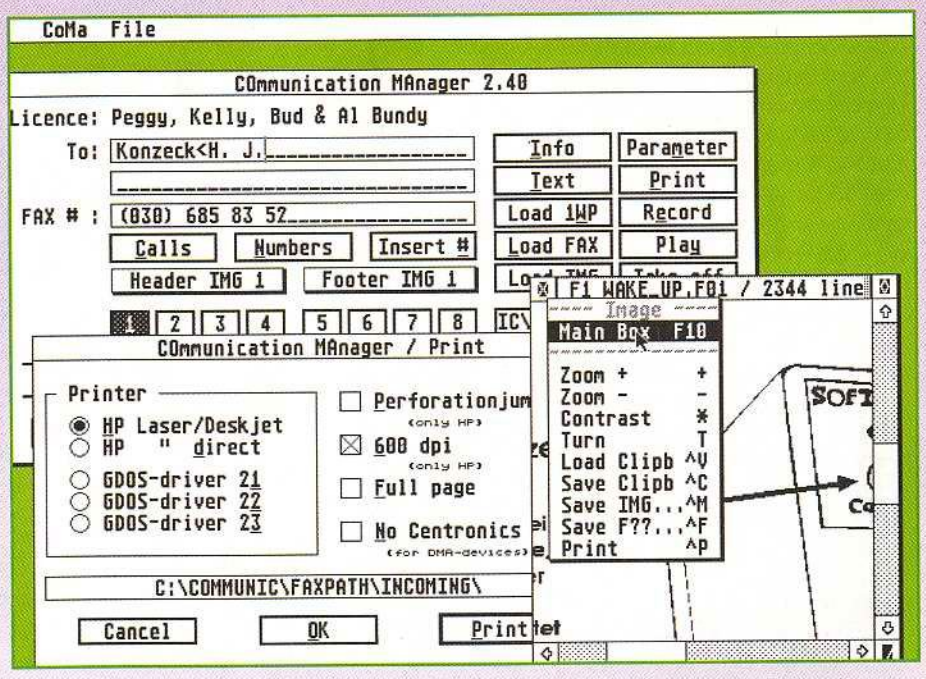
DISQUES AMOVIBLES:
Syquest 44 Externe 2450
Cartouche Syquest 44 350
Boitier SCSI complet 490
Boitier SCSI pour 2 HD 590
Boitier SCSI pour 3 HD 790

HD Ide 3.5 Pour Falcon:
(Livré avec cables 2.5 vers 3.5 et alimentation)
210 Mo ide 1420
420 Mo 1890
540 Mo 2490

CABLES MONITEURS
Cable VGA vers FALCON 80
Cable Multisynchro FALCON 95
Cable Moniteur VGA vers ST 80

SHAREWARE ET FAX-MODEM (1)

Cet article, qui pourra être suivi d'un second dès qu'il y aura de la place, vous propose de jeter un oeil sur les sharewares qui, à la manière de ZZCOMPRO pour le minitel, gèrent la liaison entre votre machine et un modem pour communiquer avec les serveurs, les fax ou tout simplement des particuliers.



L'utilisation d'un modem suppose d'engager des frais de communication. Le téléchargement, même à 14400 bauds, peut s'avérer coûteux, surtout si on est en communication avec un serveur étranger. Et personne n'a envie d'utiliser un logiciel dont il n'est pas vraiment sûr et être en fin de compte déconnecté après trois minutes (Allemagne : 10 Frs en tarif réduit juste avant d'atteindre le programme convoité.

C'est pourquoi il faut savoir que les produits commerciaux gérant les modems sont rares, et qu'il en existe par contre beaucoup en shareware, et d'utilisation plus ou moins heureuse.

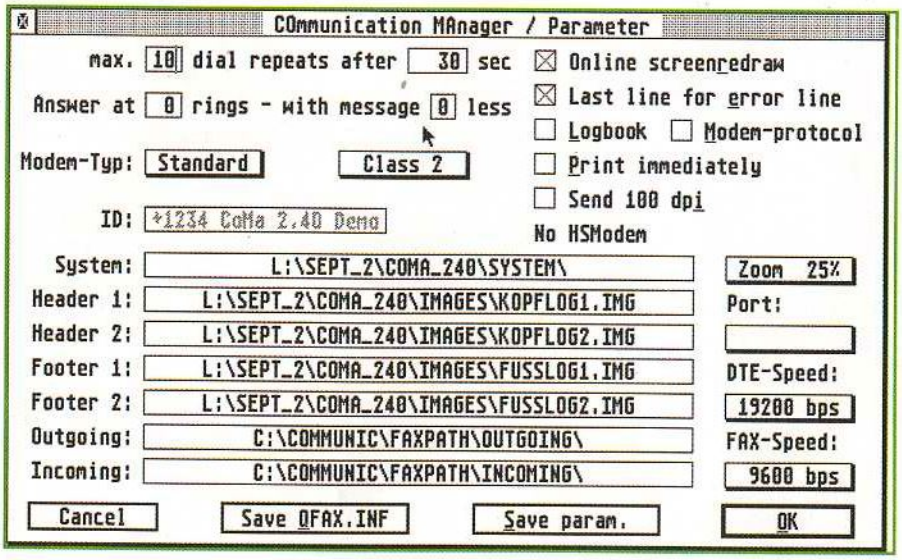
Aujourd'hui nous allons examiner deux applications shareware permettant d'utiliser un modem-fax : l'une, COMA, se charge d'envoyer et de recevoir des fax et l'autre, CONNECT, vous apportera toute l'aide nécessaire à la communication avec les BBS ou d'autres particuliers possédant eux aussi un modem.

Ces deux applications allemandes ont en commun le fait d'exister en version anglaise, leur côté pratique allié à la richesse de configuration, la qualité de leur prestation et leur fiabilité.

COMA

COMA (COmmunication MAnager) s'articule autour d'une fenêtre principale, le Manager. C'est à partir de cette fenêtre que seront ouvertes les boîtes et fenêtres permettant toutes les opérations nécessaires à la gestion de fax. Il faut savoir que si, pour un téléchargement, l'émetteur et le récepteur doivent non seulement avoir des configurations de modem compatibles mais également utiliser le même protocole, pour une transmission de fax, par contre, l'émetteur et le récepteur ne sont dépendants que par la compatibilité de leurs systèmes. C'est-à-dire que le format logiciel du fax que vous allez transmettre n'a aucune importance pour le récepteur. Que l'émission du fax, ou la réception, se fasse sur papier ou de façon logicielle n'a aucune importance en milieu de chaîne puisque, de toute façon, le format sous lequel les données circuleront sur le réseau téléphonique sera un format fax standard reconnu par tous les fax et, souhaitons-le, par tous les modems gérant le fax classe 2. Ce qui reste important est le contrôle du flux des données qui est bidirectionnel et suppose que l'émetteur et le récepteur sont sur la même longueur d'ondes, en quelque sorte.

COMA utilise le format QFAX (créé par le logiciel commercial du même nom), qui est sans doute le plus courant sur nos machines. Il s'agit d'un format graphique à 200 dpi (ce qui est pour l'instant le maximum pour un fax). L'avantage de ce format, outre qu'il a largement fait ses preuves, réside dans le fait que des drivers d'impression



QFAX existent pour diverses applications. Citons Calamus SL, Papyrus, Script, Gemview...

Si COMA permet de fabriquer lui-même un fichier fax à partir d'un fichier ASCII, de fichiers d'en-tête et pied de page, et d'images, son utilisation optimale sera malgré tout d'expédier les fax créés dans d'autres applications (et d'en recevoir bien entendu). A ce propos c'est Calamus qui donnera les meilleurs résultats, pas parce qu'il peut manipuler des objets plus complexes mais parce qu'il calcule réellement la page en fonction de la résolution choisie dans la boîte d'impression. Les images, même à niveaux de gris, pourront également être tramées directement à 200 dpi. Texte et image seront donc formatés à 200 dpi avant d'être «imprimés» et non pas simplement réduits de 300 à 200 dpi au moment de l'impression sur fichier, comme c'est le cas pour d'autres applications. C'est toujours ça de gagné : j'ai vu Omnipage ramer devant des photocopies de fax créés par réduction à 200 dpi, ce n'est pas triste.

Le principe de COMA est simple : d'abord, paramétrer. Quand vous ouvrez la boîte des paramètres, la plupart des commandes sont classiques Hayes, donc vous ne devriez pas avoir besoin de les modifier, mis à part la commande de composition de numéro qui devra être mise en ATDP ou ATDT suivant que votre ligne téléphonique est décimale (Pulse) ou à fréquence vocale (Tone). Si votre machine a plusieurs ports série, il faudra aussi sélectionner celui auquel est relié votre modem ainsi que le débit en bauds (19200, sachant qu'il ne s'agit pas de la vitesse de transmission de la ligne elle-même, mais de celle entre l'ordinateur et le modem). Attention : depuis la version 2.0, COMA ne peut plus fonctionner sans HSModem. Il faut aussi fixer la vitesse de transmission de fax, au maxi, c'est-à-dire 14400 bauds, si votre modem est fax Class 2. Si l'émission vous parait lente, c'est que, quelle que soit votre vitesse maximale possible, votre modem s'adaptera de toute façon à la vitesse de votre correspondant. Beaucoup de fax de bureau transmettent à 9600 bauds, et il est bien évident que vous ne pourrez pas recevoir à 14400 un fax émis à 9600 !

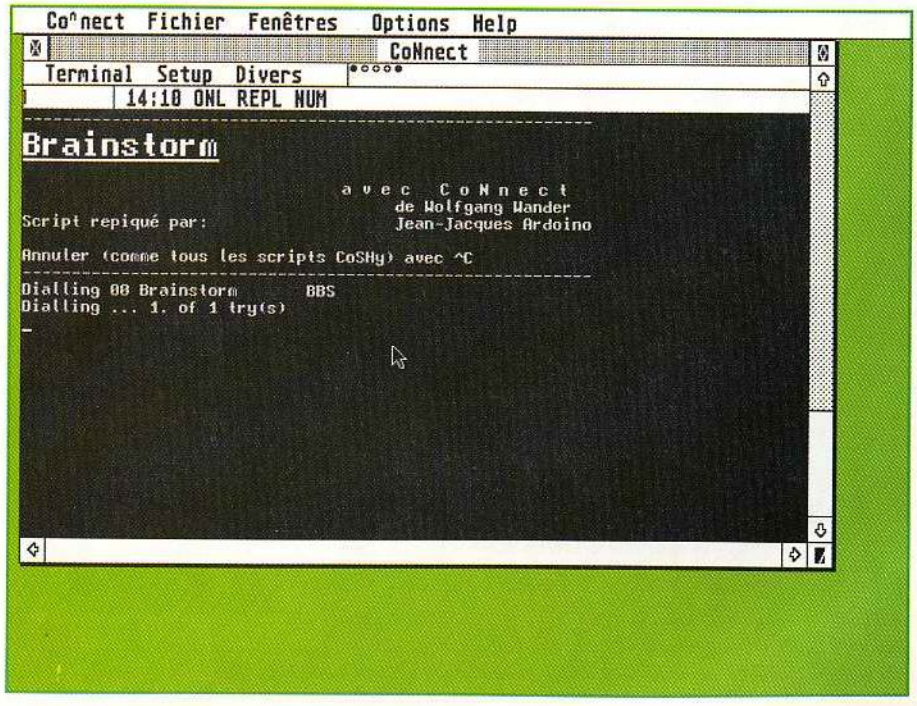
Ensuite il faudra paramétrer les chemins. Vous pourrez vous inspirer de ceux donnés par défaut. Le chemin d'émission apparaît sur un champ de la fenêtre principale. Vous pourrez ainsi le modifier temporairement si un fichier fax à émettre ne se trouve pas dans le chemin habituel. Ce champ, d'ailleurs, peut être activé ou non. Chaque fois que vous cliquez dedans, le sélecteur s'ouvre. Suivant que vous quitterez le sélecteur par Annuler ou par OK le champ sera inactif ou actif. Dans le premier cas cela signifie simplement que le chemin indiqué est le chemin courant pour l'émission. Seul le fax que vous aurez ouvert sera émis. Dans le second cas, tous les fax de ce chemin seront envoyés comme autant de pages.

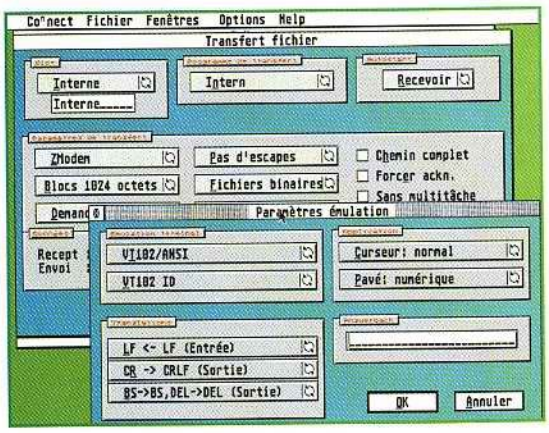
Ensuite, vous composerez votre répertoire d'appel à partir de la fenêtre principale.

Et enfin, dès que vous êtes convaincu de ses qualités, il faut payer le shareware. D'abord parce que c'est une démarche normale et, ensuite, parce que COMA non enregistré est bridé et n'enverra, ne recevra ou n'imprimera qu'un tiers du document. Cela suffit pour se rendre compte de la qualité et du bon déroulement des opérations, mais sûrement pas pour un fonctionnement normal.

Il reste à préciser que Coma peut imprimer (driver GDOS ou HP), y compris en 600 dpi (driver HP), est doté d'un zoom, peut enregistrer et rejouer des messages vocaux s'il est utilisé avec un modèle Zyxel. COMA peut fonctionner en application ou en accessoire, fonctionne sur toutes machines, sous Multitos, et ne pose aucun problème de fonctionnement.

La seule fois où il m'a posé un problème d'émission, c'est parce que la configuration de mon modem avait été modifiée. Le paramètre Hayes &C doit être la valeur par défaut, c'est-à-dire &C0, et il avait sournoisement été paramétré à 1 de façon permanente par un autre logiciel de communication dont je tairai le nom. Il a suffi alors d'aller sur un émulateur de terminal, que je nommerai dans quelques lignes, et d'envoyer au modem une commande AT&C0, de sauver le profile du modem est tout est rentré dans l'ordre.





CONNECT

Je m'étendrai un peu moins sur la communication par modem, pas parce qu'il y a moins à dire mais pour trois raisons : Connect, disponible en version anglaise, a une aide en ligne en anglais et l'enregistrement du shareware ouvre droit à une documentation reliée en anglais également. Ensuite l'apprentissage de la liaison modem peut se faire plus progressivement que celui de l'émission-réception de fax. Lors de la communication par modem on arrivera très vite, avec Connect en tout cas, pour peu qu'on respecte certaines règles de base, à communiquer dans la plupart des cas et presque aussi vite à communiquer dans quasiment tous les cas (sauf si vous tentez d'entrer en communication avec le robot-marie du voisin d'en face). Alors que la transmission de fax est binaire : ça marche, ou ça ne marche pas. Et, troisième raison, parce que certains principes évoqués plus haut sont valables ici également, à quelques détails près. Et enfin, quatrième raison (c'était le tableau caché !), parce que vous avez pour la plupart, chers lecteurs, une certaine expérience de l'émulation minitel.

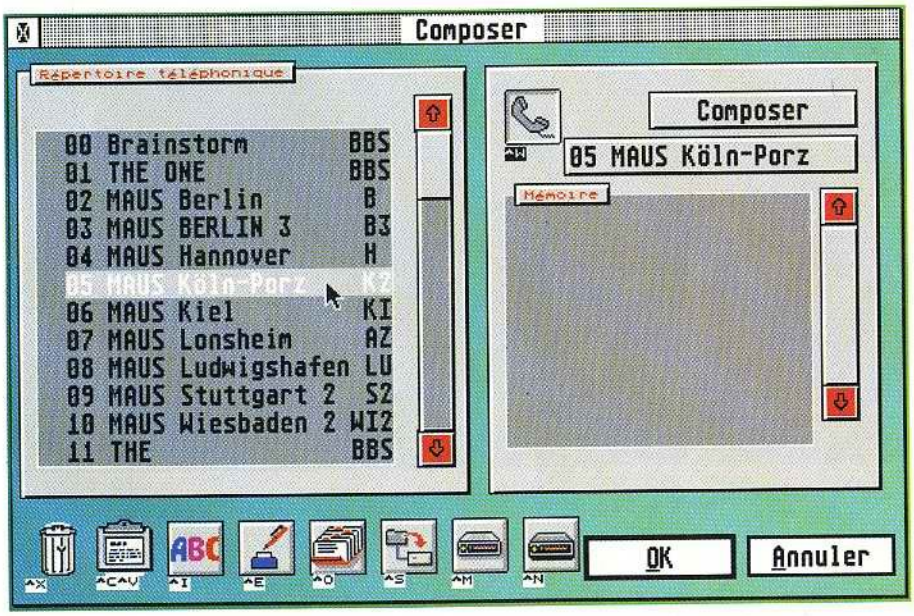
Le principe de la communication est fondé sur quelques règles simples. Vous choisirez ici aussi la configuration adéquate du port série (19200 bauds, 8 bits, sans parité, 1 bit de stop et, de préférence, le système de contrôle par handshake RTS/CTS : le Xon/Xoff n'est quasiment jamais utilisé).

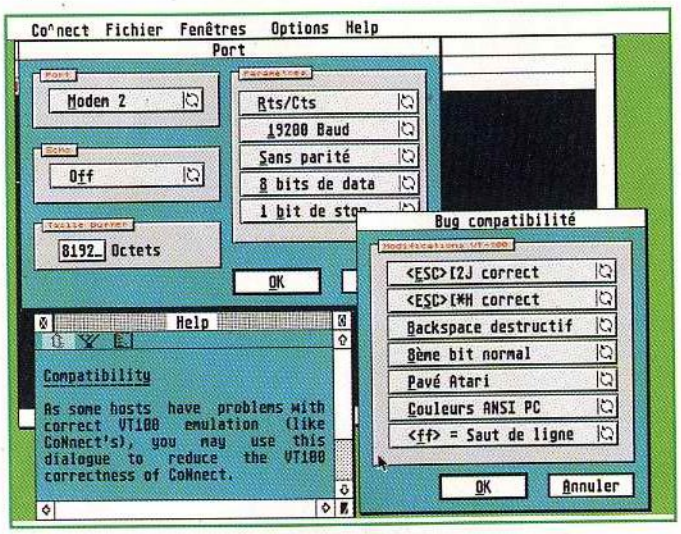
Dans Connect, tout s'articule autour d'une ou plusieurs fenêtres de terminal (euh ! Commencez par une...). Parallèlement au menu global de Connect, chaque fenêtre a ses propres menus où seront fixés ses propres paramètres. Vous pourrez choisir entre un clavier et des caractères Atari, Mac ou PC. Ensuite, diverses options fort utiles : transformation du CR en CR + LF (en entrée ou en sortie, ou les deux), divers modes d'émulation (VT52, VT102/ANSI, VT220...), choix de l'émulation ANSI Atari ou PC, protocoles et paramètres de transfert (X, Y ou ZModem en interne ou externe), etc. Dans un premier temps, utilisez VT102/ANSI (dans Emulation) avec couleurs ANSI PC (dans Compatibilité). Cela fonctionne dans la plupart des cas ou, plus exactement, je n'ai pas encore rencontré un cas où ça ne fonctionne pas. Le Zmodem est utilisé à 99,99%.

Dans la boîte de répertoire/composition de numéros, deux icônes permettent de fixer certains paramètres. Ils doivent être configurés correctement (vérifiez l'option ATDT ou ATDP en fonction de votre ligne téléphonique) mais assurez vous que l'option «test carrier» est désactivée. Vous n'aurez pas droit aux calculs de frais de communication mais ça permet à l'ensemble de fonctionner correctement.

Entrez vos numéros dans le répertoire et faites vos premiers essais. Ensuite vous pourrez découvrir tout le reste : l'aide en ligne, les paramètres de confort (couleurs de l'interface, choix des raccourcis clavier, réglage de tampon, capture ASCII, capture de bloc directement à la souris dans la fenêtre, réglage de l'écho, du scrolling, des pauses, etc.) Et, un jour ou l'autre, vous vous attaquerez à Coshy, le shell de Connect qui s'acquitte à merveille de deux fonctions : d'abord c'est un shell complet proche d'Unix, avec environnement et gestion des applications en tant que commandes, alias, etc. Mais Coshy est aussi complètement adapté à Connect et à la communication. Il est donc doté d'autres commandes (dial, ctty, download, upload, waitfor, hangup, etc.) qui peuvent être utilisées dans une ligne de commande ou dans un script (les utilisateurs de Gemini ne seront pas dépaysés). Ainsi vous pourrez réaliser des scripts vous permettant d'aller sur un serveur, de downloader la liste des nouveaux fichiers et de déconnecter sans rien faire d'autre que d'appeler le script. Ce n'est pas hyper simple, mais avec un peu d'expérience et en vous servant des routines des quelques scripts livrés avec Connect, en utilisant également la fonction d'apprentissage de script, on finit par y arriver sans trop de difficultés. Et c'est utile ! Par exemple, me connecter sur un serveur allemand la nuit, entrer mon login, aller au menu où je récupère, après les classiques demandes de précision sur le protocole, etc., la liste des nouveaux fichiers, puis me déconnecter par la méthode douce (on peut faire planter un serveur en se déconnectant sauvagement par une commande de hangup), tout ça me prend trois minutes et demie. Ces mêmes opérations réalisées automatiquement par l'exécution d'un script mobilisent quarante secondes de connexion. A 3,04 F la minute en tarif réduit le script me fait faire une économie de 12 F. Comme, une fois par semaine, je vais sur cinq serveurs allemands deux fois, une pour la liste et l'autre pour télécharger les fichiers, l'utilisation de scripts me fait gagner environ 150 F par semaine, soit 1200 F sur une facture.

C'est pour cela que j'apprécie Connect : parce qu'il est truffé de fonctions, pas toutes indispensables au début, mais ajoutant petit à petit au confort et à l'efficacité d'utilisation. Je n'ai rien trouvé de superflu dans Connect. Je peux, grâce au shell, décompacter mes listes de fichiers sans quitter Connect, je peux les mettre au bout des anciennes listes en appelant par commande shell un éditeur de texte (avec quelques légers problèmes





de redraw, car c'est une application GEM, qui disparaissent en quittant l'éditeur), je peux configurer mon modem en lui envoyant toutes les commandes AT nécessaires, etc.

J'ai parfois des problèmes de fonctionnement. Connect n'aime pas la présence de Metados et d'un lecteur de CDRom. Mais il n'est pas le seul.

A part ça, aucun plantage, pas plus de problèmes de communication que je n'en rencontre au téléphone, ici encore, un ensemble de fonctions bien conçues, efficaces et extrêmement fiables, tant pour la communication avec des serveurs que pour celle avec d'autres particuliers. Et je peux affirmer, pour avoir essayé d'être en communication avec Pierre-Alain Boucard (sur Mac), que Connect réussit sans aucune difficulté là où tous les émulateurs de terminal sur Mac échouent : la communication et le transfert de fichiers entre particuliers.

CONCLUSION

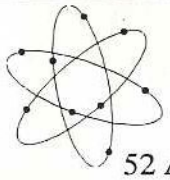
Que puis-je ajouter ? Soit trois pages, pour décrire toutes les fonctions de ces deux logiciels, soit juste quelques mots. Essayez-les ! Et, s'il vous plait, insistez, ne vous laissez pas décourager au premier essai. Il y a, je vous le rappelle, quelques paramètres à fixer correctement. C'est comme sur Minitel, combien d'entre vous n'ont jamais ramé avant de comprendre que ce qui ne marchait pas c'est que le minitel avait été réglé par un programme à 4800 bauds tandis que le logiciel était réglé à 1200 ?

Ce sont des choses qui arrivent partout. Et, avec un peu de pratique, je suis persuadé qu'on découvre vite que COMA est un produit complet, et que Connect est un produit plus que complet.

COMA est peut-être un peu cher : 90 DM sans manuel sur papier (il y a un fichier doc). L'enregistrement pour Connect coûtera 60 DM. Mais, dans les deux cas, la qualité des services rendus et la fiabilité valent largement les contributions demandées.

Alors, je sais, ce sont des produits allemands. Cela ne risque-t-il pas de faire de l'ombre à la production française ? Mais je poserai la question dans l'autre sens : faut-il, pour préserver le développement de logiciels français, nous fermer les yeux sur la qualité d'un bon logiciel ? Le rôle de ces colonnes n'est pas d'inciter à acheter français, allemand ou américain mais d'informer sur la qualité des réalisations d'où qu'elles viennent.

Jean-Jacques ARDOINO



SERVICE COMPUTER

52 Av. Jacques Cartier 76100 ROUEN

LE SPECIALISTE ATARI, COMMODORE, IBM PC

FALCON 030/4/420 5990 Frs

4Mo de mémoire et HD de 420Mo avec de nombreux programmes

FALCON 030/4/540 6990 Frs

4Mo de mémoire et HD de 540Mo avec de nombreux programmes

FALCON 030

Falcon 030 4 Open	4490
Tower pour Falcon	1690

EXT.MEMOIRE

Carte ext.SIMM STF	390
Carte ext.Falcon	590
520 STE à 1 Mo	250
STE à 2 Mo	590
STE à 4 Mo	1160
Autres cas N.C.	

PERIPHERIQUES

HD 127 Mo 2"5	1990
(Falcon 030, Amiga 600,1200)	
Ecran SVGA 14" Coul.	1690
Ecran Mono.+ son	990
Scanner à main 64.N.gris	1290
ST Replay 16 stéréo	1190
Screen Eyes+	1890

SOFTWARE Mega TT STF STE

Devpac 3.	890
Hisoft Basic 2.1	890
Compte chéques	379
True paint 1.03	450
Antivirus III	240
Enigme à Oxford	50
Vroom	50
Autres nous consulter.	

OCCASIONS

(Garantie 6 Mois)

HD SCSI Int. 48 Mo	500
Control.SCSI Mega STE	390
Megafile 30	1990
Megafile 60	2490
Mega 1	1490

DOMAINE PUBLIC

Demander notre catalogue.

BUREAUTIQUE

Script 3.5	990
Rédacteur 3	990
K Spreed 4	590
Atari Works	990
First Word Plus (PROMO)	*390*

SOFTS FALCON

Crazy Music Machine	349
Formula	349
Blow UP à partir de	129
Papillon	599
Morpher	499
DA'S Picture	1190
Devpac DSP	890
Clarity	990
Speedo GDOS	390
Multibriques	290

ACCESSOIRES

Copro. 68882	450
Lecteur Interne	390
Lecteur Externe	590
Horloge Externe	290
Alimentation	380

DIVERS

Compendium	390
Moder System	240
DDFS	360
Souris + Tapis	150
Toner SLM804	590
Toner SLM605	290
Cable péritel ST	59
Cable péritel Falcon	59
Bien débuter ST STE	50

Réparation toutes machines

Envoie en COLLISIMO ou transporteur sous 48h
Nous consulter pour plus de précisions.
Tous nos tarifs sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Vente par correspondance:envoie sous 48 H dans la limite des stocks disponibles
réglement joint à la commande

Tél:35.62.34.63 Fax:35.03.25.55

Ouvert du Mardi au Samedi,de 10h à 12h et de 14h30 à 19h.

INTERNET
OU LA RUEE VERS L'OR DIGITAL

Un million de nouveaux utilisateurs tous les mois! Et ils sont déjà 20 millions répartis sur plus d'un million de machines connectées à travers 137 pays dans le monde! Ils seront 100 millions en 1998 et vous avez tout intérêt à sauter dans le train en marche, sinon, songez dès maintenant à vous retirer dans une montage perdue en Inde, loin de toute civilisation, et n'emmenez aucun appareil électronique faute de quoi... vous n'y échapperez pas!

Après Star Trek, MTV, Nintendo, et les Simpsons, le nouveau «in» du moment est incontestablement Internet. Une des rares technologies qui s'est développée et répandue à la vitesse du WalkMan, Internet, le réseau de télécommunications mondial par excellence, double de taille tous les neuf mois!

MAIS QU'EST-CE DONC?

Demanda-t-il naïvement. Tout le monde le regarda alors comme s'il avait brusquement surgi depuis le moyen âge et demandé l'emplacement du cadran solaire le plus proche pour connaître l'heure.

InterNet, est littéralement le réseau informatique qui relie tous les réseaux entre eux. En effet, Internet est né du besoin des chercheurs dans les universités américaines de publier leurs résultats et de les rendre accessibles aux autres chercheurs le plus rapidement possible, la voie traditionnelle qui consistait à les publier dans quelque revue spécialisée étant devenue trop lente par rapport à la vitesse de la Recherche. Pourtant, à l'intérieur même des universités, la communication entre chercheurs était devenue excellente, chacun ayant un ordinateur sur son bureau, et tous ces ordinateurs étant reliés entre eux au moyen d'un réseau local sur lequel on pouvait profiter, par exemple, d'un service de courrier électronique (un peu comme les «BAL» du 3615 STMag...)

La solution était donc conceptuellement très simple: il suffisait de relier ces réseaux locaux entre eux, et ainsi, on obtiendrait l'illusion fonctionnelle d'avoir réuni tous les chercheurs du pays dans un même bâtiment. Techniquement, le pari était pourtant très audacieux et demandait des investissements énormes. Mais, par un heureux hasard, les chercheurs travaillant dans les laboratoires de l'Advanced Research Projects Agency (ARPA), partie du Département de la Défense des Etats-Unis, étaient eux aussi impliqués dans le projet et ont ainsi pu obtenir un soutien substantiel du gouvernement. Celui-ci qui a donc investi des millions de dollars dans l'établissement d'un réseau alors appelé ARPANET. Ainsi, en 1969, une configuration reliant quatre ordinateurs (situé aux universités d'Utah, de Santa Barbara et de Los Angeles ainsi qu'au Stanford Research Institute) fut utilisée pour démontrer la validité du projet. En 1972, ARPANET fut officiellement présenté au monde, reliant déjà 50 universités et laboratoires de recherche (tous plus ou moins impliqué dans des projets militaires). Ah, si j'avais pu placer ça dans mes dissertations sur le pour et le contre des retombées quotidiennes de la recherche militaire lorsque j'étais au lycée...

Le but initial fût atteint avec un succès flagrant. Pour s'en convaincre il suffisait de suivre les conférences mémorables sur la fusion froide lors de sa découverte (ou plutôt lorsqu'on a cru la découvrir!). Grâce à ces discussions en direct la recherche a pu progresser beaucoup plus vite que s'il avait fallu attendre que les différents travaux soient publiés et diffusés.

Mais bien plus que celà, ce succès a été le point de départ de nombreux autres réseaux. Ainsi, ARPANET a donné naissance à MILNET, un «sous-réseau» réservé à usage exclusivement militaire. Puis, les années 70 ont vu la naissance de UUCP, un réseau reliant des centaines puis des milliers de machines tournant sous UNIX et USENET (Users Network). Les années 80: BITNET(Because It's Time NETwork), CSNET(Computer Science Network), NSFNET: National Science Foundation's Net, etc... Et finalement, en 1990, ARPANET a été démantelé et tous ces nouveaux réseaux ont été unifiés en un seul et unique réseau de très grande envergure, sous la direction de NSFNET. Ils ont a ainsi donné naissance à INTERNET tel qu'on le connaît aujourd'hui. A ce jour, Internet englobe déjà 6000 de ces «petits» réseaux, jadis indépendants!

CHOC CULTUREL

Internet se développe plus vite que n'importe quel autre système de communication jamais mis en place précédemment. Mais parallèlement à cette croissance phénoménale, Internet subit de sérieuses mutations. Ainsi, si l'utilisation principale est toujours la recherche scientifique qui monopolise 48% du trafic, sa croissance est faible puisque de 1991 à 1993, sa part n'a augmenté «que» de 252% alors que l'utilisation qui transfère le moins de données par le réseau, à savoir le secteur éducationnel, avec 6% du trafic, a subi durant la même période, une croissance de 23.000%! (oui 23 mille!) L'utilisation commerciale est le deuxième plus gros consommateur de transfert (29%) et a subi la deuxième plus forte croissance (758%). Le département de la défense des Etats-Unis n'utilise plus que 10% des ressources et les institutions gouvernementales 7%.

L'utilisation qui est faite d'Internet est donc en mutation. En tête de toutes les applications, on trouve bien sûr le courrier électronique. Une fois que vous aurez accès à Internet (voyez plus bas), vous pourrez écrire à Billy Idol (oui le monsieur qui chante des histoires pas catholiques avec sa guita-

re), Bill Clinton (president@whitehouse.gov), la rédaction de STMag et 20 millions de gens qui sont déjà «connectés»! Bientôt, Internet transportera plus de courrier que tous les services postaux du monde réunis. A l'horizon de l'an 2000, si vous n'êtes pas reliés à Internet, au moins pour le courrier électronique, vous serez isolés; pire: ce sera aussi grave que de ne pas savoir lire!

Indéniablement, les applications éducatives prennent également une place plus importante de jour en jour, et outre les applications organisées, rien n'arrête plus des centaines de milliers d'étudiants dans leurs universités et écoles, de partir à la découverte du monde à travers Internet. Tout à fait sérieusement, et personne ne l'aurait imaginé il y a quelques années à peine, des applications comme le World Wide Web utilisées sur un terminal graphique, permettent de visiter le musée du Vatican ou celui d'anthropologie de San Francisco ou encore la forêt amazonienne, photos, textes, documents sonores et séquences animées à l'appui! (World Wide Web, est une application qui utilise Internet pour récupérer de l'information aux quatre coins du monde et mériterait bien un copieux article à lui seul!)

Finalement, malgré des débuts où Internet était réservé aux informaticiens fous pour qui un appartement n'est qu'un lieu de résidence secondaire, ceux qui dépensent 90% de leur énergie dans les laboratoires informatiques, malgré l'absence de toute focalisation économique et malgré les codes de conduites stipulant l'interdiction d'en faire une utilisation («purement») lucrative, Internet commence à intéresser de très près l'industrie commerciale. Ainsi, des éditeurs y publient leur catalogue, des éditeurs de logiciels diffusent des mises-à-jour à une vitesse phénoménale, d'autres mettent en place des services de télé-achat et tout le monde forme le doux rêve de Réalité Virtuelle Distribuée...

Vous trouverez également, librement disponibles sur Internet, les prévisions météo et des photos satellites qui datent de 45 minutes à peine et le gouvernement américain vous propose de consulter les anciens fichiers secrets du KGB!

Cependant cette croissance et ces développements inattendus ne sont pas sans poser de problèmes et en particulier l'absence totale d'une quelconque forme de police sur le réseau constitue une entaille à la sécurité: les informations qui y transitent peuvent être pillées (voire modifiées!) sur leur chemin à travers Internet (nombre de hackers ont ainsi vendu des informations au KGB avec un certain succès!). Bien entendu, des techniques d'amélioration de la sécurité et du secret des conversations sont en développement (il devient aujourd'hui possible de crypter et d'authentifier l'information). En attendant, l'Irak n'a pas hésité a utiliser les connexions Internet en place pour transmettre, avec une efficacité redoutable, les commandes aux troupes pendant la Guerre du Golfe, et ce au grand dam des américains qui à l'époque d'ARPANET avaient justement tout fait pour que ce type de réseau soit fiable en temps de guerre!

A QUI APPARTIENT INTERNET?

Bonne question n'est-ce pas? La réponse est d'autant plus étonnante: Internet n'appartient à personne! Vraiment personne, même pas à une association d'intérêt public. Simplement, les propriétaires des plus petits réseaux qui constituent Internet, reconnaissent qu'être reliés au reste du monde les rend plus utiles (dans le cas de sous-réseaux publics) ou plus désirables (dans le cas de sous-réseaux privés). Ils pourvoient ainsi au bon fonctionnement des liaisons inter-réseaux, en particulier entre le leur et certains sous-groupes majeurs.

Le seul groupe qui administre plus ou moins Internet est «l'Internet society» ou ISOC formé de volontaires qui donnent leur temps à la promotion et la maintenance du réseau. Un autre groupe de bénévoles indépendants: l'IETF (Internet Task Force) tente de développer de nouveaux standards et protocoles pour améliorer le service. Parfois ces standards sont mis en place sans même être passés par l'ISOC, simplement parce que tout le monde y voit un avantage et finalement l'ISOC les ratifie...

Tout Internet est ainsi fondé sur la coopération (certain y verront l'anarchie la plus totale!) entre ses différents acteurs et utilisateurs. Internet fonctionne parce que tous ses acteurs veulent que ça marche... et ça marche incroyablement bien!

Aux Etats-Unis, le nouveau gouvernement démocrate a décidé de soutenir activement le développement du réseau aux Etats-Unis. Ainsi Clinton n'arrête plus de citer «l'information super highway» et le vice-président Al Gore s'inquiète sérieusement que les autres nations - en particulier l'Europe et le Japon - ne soient les plus rapides et «montrent [aux Etats-Unis] comment tirer parti de cette technologie nouvelle» et d'après lui, «[les Etats-Unis] ne peuvent pas se permettre de ne pas faire l'investissement nécessaire pour déployer un tel réseau [c'est-à-dire, un Internet haute performance] à l'échelle nationale», car ils se doivent «d'être les premiers». Dommage que la France ne sera pas un concurrent vraiment sérieux dans la course... les décideurs (suivez mon regard...) à même de promouvoir le développement d'Internet en France souffrant d'un sérieux retard psychologique. Et que dire des dizaines d'universités, telles l'INSA de Rouen, qui, bien que dûment reliées à Internet, refusent catégoriquement que leurs étudiants ingénieurs y aient accès et apprennent ainsi à communiquer avec les outils d'aujourd'hui?

Cependant, le trafic croit régulièrement et les ressources commencent à avoir du mal à suivre. Sachant que les entreprises commerciales n'attendent que qu'on le leur demande pour investir dans ce qui pourrait devenir la plus grande centrale de vente par correspondance et d'assistance à distance jamais imaginée, pourquoi ne pas commercialiser Internet?

En attendant que la question soit résolue dans les sphères (floues) des comités d'éthique d'Internet (il n'y a pas vraiment de chef à aucun niveau qui peut interdire ou autoriser grand chose!), des «fournisseurs de service» (service providers) prennent les devants et proposent de relier les entreprises et ainsi leur offrir une communication plus efficace avec leurs clients et partenaires.

En fait il est difficile aujourd'hui, de trouver une entreprise qui ne veuille donner sa chance à Internet. Ce n'est plus qu'une question de mois (parfois d'argent) avant que toute entreprise figure entre dans les pages jaunes de l'annuaire Internet (AT&T s'est lancé dans la réalisation d'un tel annuaire!)

CROISSANCE TROP RAPIDE

Il est important ici de nuancer notre enthousiasme pour le développement exponentiel d'Internet ces dernières années. En effet, si tout va pour le mieux à l'intérieur des bureaux, les communications internationales au travers d'Internet ralentissent de jour en jour! On s'inquiète alors sérieusement de l'arrivée imminente des messages vocaux et des applications multimédia sur le «net». En fait, les besoins en capacité de transmission augmentent bel et bien plus vite que les possibilités offertes par le réseau et on arrive à un véritable goulot d'étranglement.

Le phénomène n'est pas surprenant. De la

même manière il relève de l'exploit d'obtenir un correspondant aux Etats-Unis lorsque vous appelez en milieu d'après-midi depuis la France. Mais les télécoms sont sur l'affaire...

En ce qui concerne Internet, le challenge est de faire suivre les ressources au même rythme que l'arrivée des utilisateurs et la croissance de leurs besoins individuels... et pour cela, tôt ou tard, il va falloir des administrateurs! Déjà, les compagnies de téléphone et les opérateurs de télévision par câble (techniquement très bien placés) se battent pour prendre le contrôle du net à la dérive. Parmi les usagers, les télécoms sont perçues comme l'ennemi numéro 1 et on préfère en général les fournisseurs de services de plus petite envergure. L'effet positif de la bataille est que la concurrence entraîne une escalade à la bande passante (entendez par là: capacité de transmission). Plus vous en offrez plus vous avez de chances de devenir un acteur indispensable dans le futur.Il est difficile à l'heure actuelle de déterminer qui va pourvoir aux énormes investissements nécessaires à l'évolution future d'Internet. Les tentatives de gestion par des organisations à but non lucratif se sont pour l'instant soldées par des pertes substantielles et les institutions publiques doivent sans cesse ré-injecter des fonds. Par contre, les «service providers» indépendants font plusieurs millions de dollars de bénéfices par an...

Mais qu'on ne s'inquiète pas trop, il n'y a pas là de défi technologique incontournable, on peut optimiser les transmissions actuelles et de nouvelles technologies comme l'Asynchronous Transfer Mode (ATM) vont ouvrir la voie à des transmissions incroyablement rapides: de quoi transférer une «Encyclopaedia Universalis» en moins d'une seconde! Le pire qui puisse donc arriver est que nous devions payer pour utiliser Internet comme nous payons actuellement lorsque nous utilisons le téléphone.

ET MOI DANS TOUT CA?

Effectivement ça à l'air alléchant: les chercheurs s'envoient du courrier électronique en se faisant part de leurs dernières découvertes, les entreprises communiquent mieux avec leurs clients, ça attire des masses de gens incontrôlables, etc... mais moi dans tout ça, qu'est-ce que je peux faire?

Même s'il est un peu plus difficile de devenir un utilisateur d'Internet qu'un utilisateur du téléphone, vous verrez dans le paragraphe «Comment se connecter», qu'il y a de fortes chances pour qu'Internet ne soit qu'à quelques «pas» de vous! Et une fois en contact avec un ordinateur relié à Internet, vous avez en quelques secondes accès à un million d'autres ordinateurs connectés: des mini-ordinateurs et stations sous UNIX, mais aussi des PC, des MAC et pourquoi pas des ATARI ? Tous ces ordinateurs gèrent les télécommunications du réseau, traitent le courrier électronique, exécutent des programmes sous vos ordres, jouent avec vous et vous permettent de jouer avec les autres utilisateurs, vous proposent leurs fichiers, etc... Vous rencontrerez donc au cours de votre voyage, des informations et des données de toutes sortes, des fichiers à télécharger et aussi... des gens qui comme vous sont connectés à ce moment là à travers le monde entier!

Concrètement, l'ordinateur qui constitue votre point d'entrée sur le réseau peut vous proposer une sélection des services suivants (et la liste n'est pas exhaustive!) Avant tout, bien sûr, vous aurez accès au courrier électronique plus communément appelé E-Mail pour Electronic Mail (Mail = Courrier en anglais). Le principe est que chaque utilisateur possède une «adresse» sur le réseau, cette adresse du type nom@ordinateur.organisation.groupe permet aux différents noeuds de distribution du courrier de trouver l'ordinateur de votre correspondant et à celui-ci d'afficher le message sur l'écran de votre correspondant, au moment où il utilisera l'ordinateur. Voici des exemples d'adresses: dsmall@well.sf.ca.us (Dave Small), François.Planque@etu.univ-compiegne.fr (votre serviteur...)

Ensuite, un utilitaire (en fait, tout un protocole) appelé FTP pour File Transfer Protocol (Protocole de Transfert de Fichiers) vous permet de... devinez quoi? ... Transférer des fichiers à travers Internet. Pour ce faire vous devez donner à ftp l'adresse de la machine avec laquelle vous voulez échanger des fichiers. Bien sûr ne croyez pas que vous allez pomper tout et n'importe où: la machine distante vous demandera un nom d'utilisateur enregistré et un mot de passe. Mais ne partez pas trop vite: il existe des centaines de sites publics sur lesquels il suffit d'entrer comme nom d'utilisateur: «Anonymous» et là ce sont des centaines de giga-octets de programmes pour votre ordinateur (et le ST n'est vraiment pas en reste là-dessus), mais aussi des images, des magazines binaires, etc... Vous allez donc bien pouvoir pomper presque tout!

De plus en plus fort, l'utilitaire TELNET va plus loin que de prendre et déposer des fichiers sur un ordinateur distant, il vous permet de l'utiliser comme si vous y étiez: vous lancez des programmes et ils s'exécutent sur cet ordinateur comme si c'était le votre, quel que soit l'ordinateur sur lequel vous avez initié le telnet, il peut se transformer en super-calculateur UNIX, en VAX/VMS, en PC ou que sais-je encore. Bien sûr là aussi, certains sites offrent des accès telnet publics et d'autres nécessitent un mot de passe.

Mais le véritable challenge pour l'utilisateur Internet n'est pas de transférer les fichiers ou d'exécuter un programme à distance, c'est de trouver le fichier qui l'intéresse ou le programme qui propose d'exécuter le programme miracle sur l'immensité du net. Et pour cela, l'utilisateur dispose de toute une panoplie d'outils de recherche surpuissants! Par exemple: «archie» localise n'importe quel fichier parmi plus de 2 millions disponibles sur les sites ftp anonymous, «veronica» recherche toutes les publications «gopher» sur un sujet donné, etc...

Qu'est-ce que gopher? avec WAIS (Wide-Area Information Server) et W3 (World Wide Web), il s'agit d'un système de recherche et de consultation de données. L'originalité est que les données sont réparties sur tout le réseau et n'importe qui (ou presque...), une fois connecté à Internet, peut ainsi publier de l'information et la rendre accessible à 20 millions de personnes. Le nec plus ultra du moment revient au World Wide Web; en effet, celui-ci, non content de fonctionner sur le principe de l'hypertexte, jouit d'une interface graphique interactive (NCSA Mosaic). C'est-à-dire que les informations publiées s'agrémentent d'images et lorsque vous cliquez sur un mot souligné (un «hyperlink») vous obtenez soit des informations complémentaires, soit un enregistrement sonore, soit une séquence vidéo, transmise en direct par Internet! Si vous avez accès à Mosaic, essayez donc de consulter le document http://ww.seas.upenn.edu/~fplanque/homepage.html

Bien sûr, tous ces gens reliés par le réseau on exprimé le désir de tenir des conversations suivies à plusieurs, des débats ou encore des forums publics ou chacun exprime ses opinions, demande de l'aide, etc... Pour pourvoir à tous ces usages, il existe des «newsgroups». Ces newsgroups ont tout d'abord été installés sur USENET mais ils sont maintenant lus par la population Internet entière. Tout le monde peut y écrire des messages (ou y envoyer des fichiers) qui sont alors lisibles (ou récupérables) par tout le monde. Ces newsgroups sont classés par thèmes. On y trouve de tout: de discussions politiques aux recettes de cuisine en passant

par les inévitables images à caractère non catholique (plus d'une centaine de nouvelles par jour!).

La discussion en direct est également possible grâce à IRC (Internet Relay Channel). Vous pouvez aussi participer à des jeux divers, en particulier des jeux de rôles où plusieurs (centaines de) personnages joués par des utilisateurs Internet évoluent et interfèrent ensemble dans un même monde imaginaire. Finalement, Internet bénéficie encore de multiples applications plus ou moins intéressantes. Certaines, comme l'interface permettant aux étudiants du département informatique à la Carnegie Mellon University (et pas qu'à eux!) de vérifier s'il reste du coca dans le distributeur trois étages plus bas, frisent la folie douce...

GET CONNECTED ?

Il est maintenant temps de songer à profiter à votre tour de tous ces services. Pour bénéficier de l'intégrale, il vous faut inévitablement avoir un «compte» sur un ordinateur relié à Internet. En pratique, cela signifie que votre société ou votre université - si vous êtes étudiant - vous donne un nom d'utilisateur avec un mot de passe vous permettant d'utiliser leur(s) gros ordinateur(s) (tournant généralement sous UNIX) relié(s) à Internet. Si tel est votre cas, sortez le champagne, vous avez tiré le gros lot: Internet est sous vos doigts et c'est gratuit!

Par contre, si vous n'avez pas la chance d'être dans la catégorie ci dessus, les choses vont être un peu plus difficiles... mais pas désespérées. Il est vrai qu'en France, relativement peu d'entreprises sont connectées à Internet, le facteur limitant étant l'omniprésence du Minitel proposant des services comparables (mais d'envergure bien moindre) et pour un prix accessible. Cependant, la situation évolue: de 31 000 machines connectées en 1990, la France est passée à 450 000 en été 1993. On ne sait jamais, renseignez-vous dans votre entreprise et insistez dans votre université pour avoir un compte.

Si vraiment aucune connexion ne peut être mise à profit, il va falloir en «acheter une». Le Minitel peut ici être mis à profit pour accéder à certains services de courrier électronique reliés à Internet. Si vous avez un modem, certains serveurs vous proposent également un courrier électronique Internet.

Naturellement, les services ci-dessus ne vous proposent qu'un échantillon de services restreints, souvent limités exclusivement au courrier électronique. Si vous en voulez plus, par exemple un acces modem à un compte Internet, ou mieux, si vous avez convaincu votre société de l'utilité de se relier à Internet, vous devez vous adresser à un «service provider». Si vous avez accès par une relation au newsgroup alt.internet.access.wanted, vous pouvez y demander l'adresse d'un provider dans votre région. Le prix de l'accès Internet complet est encore élevé pour le particulier mais peut facilement être rentabilisé en entreprise si on le rapporte au nombre d'employés qui vont en bénéficier.

De toute façon, que vous ayez un accès aujourd'hui ou non, soyez préparés à ce que dans quelques années, on vous appelle au téléphone en plein dîner pour vous proposer un accès Internet comme on le fait aujourd'hui pour vous vendre une cuisine (Et en plus ils insistent : 3 fois en 2 mois, j'ai pas l'habitude de refaire ma cuisine aussi souvent !).

François PLANZUE

ATARI **APAK** ATARI

CENTRE DE SERVICE ET DE CONSEIL (fabricant)

LE SPECIALISTE DU MATERIEL ATARI

JAGUAR 2190 F

Ca y est, elle est là. Venez admirer la bête.
La console 64 bits la plus puissante du monde et la plus vendue aux USA.
Image TRUE COLOR, SON qualité CD
Des animations époustouflantes.
Avec une manette et un jeu (CYBERMORPH)

WOLFENSTEIN à 490 F. ALIENS vs PREDATOR à 590 F. et les autres

LYNX II seule 490 F. LYNX II BATMAN 690 F.

Nombreux jeux pour LYNX, 7800 et VCS 2600 disponibles sur stock

1040 STE	1790	TOS FAX PRO	790
STE à 2 Mo.	2290	MODEM	1790
STE à 4 Mo.	2890	DISQUE DUR 52 Mo.(DMA)	2390
MEGA STE 2	2490	DISQUE DUR FALCON030	
Moniteur monochrome 14"	1390	* 540 Mo. IDE interne	2990
(son + image centrée)		* 540 Mo. SCSI ext.rapide	3890
Extension STE 2 Mo.	640	Très grand choix sur tous les modèles	
Carte extension STF 1 Mo.	640	LECTEUR CD-ROM TOSHIBA	2590

REPARATION DE TOUT LE MATERIEL ATARI

STOCK très important de pièces détachées, accessoires, consommables

VENTE de MATERIEL neuf et d'OCCASION

BON DE COMMANDE DE NOTRE CATALOGUE

Découpez ou recopiez ou photocopiez ce BON et joignez 20 F en timbre ou chèque (remboursé à la première commande de matériel non freeware)

VENTE PAR CORRESPONDANCE : ENVOI SOUS 48 HEURES

* dans la limite de la disponibilité de nos stocks
* règlement joint à la commande
* pour un crédit gratuit, nous contacter par téléphone.

APAK 17, avenue de PARIS 94800 VILLEJUIF Métro LEO LAGRANGE ligne 7

Tél. 46.78.2814 Fax. 46.78.26.63 ouverture: Mardi au Samedi (10h - 13h et 14h - 19h)

FALCON030 En démonstration permanente

FALCON030 OPEN 4 Mo.	4990
FALCON030 OPEN 16 Mo.	8790
FALCON030 4/420Mo.	6990
FALCON030 spécial CUBASE AUDIO 4/540 Mo. disque dur interne en 3 1/2" SCSI rapide	8990

(540Mo. 1.08 Go. et 1.33Go. SCSI en interne ou en IDE)

PENSEZ FIABILITE et SECURITE

(disque 3 1/2" monté sur support avec respect des normes d'isolation électrique)

TOUR FALCON030 (notre propre fabrication)

alimentation de 200 Watts, clavier MEGASTE, tous les connecteurs accessibles

- TOUR FALCON030 avec clavier TT	2680
- TOUR avec FALCONSPEED	4570
- TOUR avec interface SCSI interne	2990
- option disque dur 540 Mo. IDE.	2490

OPTIONS FALCON030

- Prise RCA MICRO / HP sur face arrière	300
- ADAPTATION STEINBERG (CUBASE AUDIO)	300
- TOS 4.04 (enfin disponible)	460
- COPROCESSEUR 68882 (20 Mhz)	450
- EXTENSION MEMOIRE à 14 Mo.	5290
- FALCON SPEED (émulateur PC286)	1890
- CARTE ACCELERATRICE /GRAPHIQUE	1590
- MONITEUR COULEUR 14"	1690

MUSICOM 2	590	SCRIPT 3.5	990	OVERLAY 2	990
TRACKOM	590	PAPYRUS	990	SCREEN BLASTER 2	490
CRAZY MUSIC MACH.	350	ATARI WORKS	990	NVDI 3.0	N.C.
CUBASE AUDIO 16	5900	SPEEDO GDOS 5	445	PAPILLON	599
NOTATOR LOGIC	3900	REDACTEUR 4	1990	DA's PICTURE	1190

DEVPACK 3.1 à 890 DEVPACK DSP à 890 HIGH SOFT BASIC à 890

TOUS LES FREEWARE POUR FALCON030

démos - utilitaires - images - graphismes - programmes - musiques - jeux

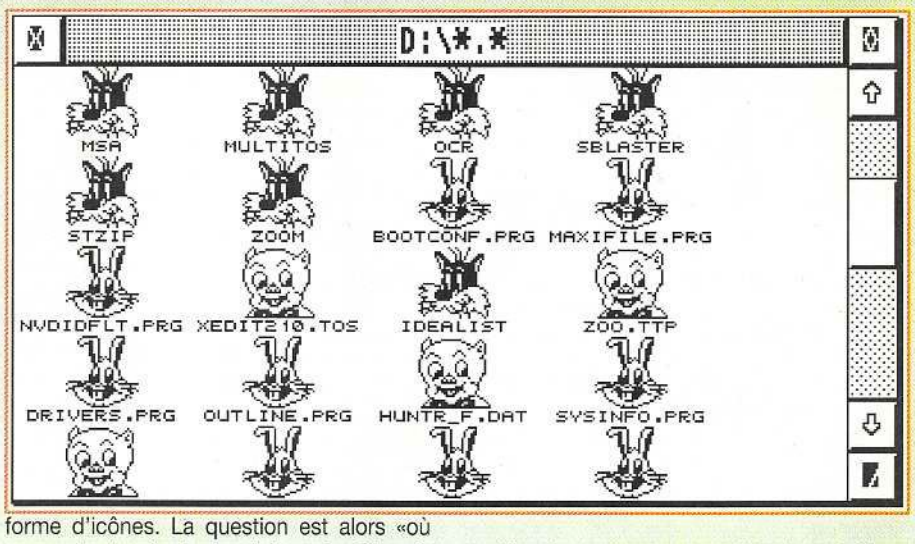
Faites votre choix en remplissant vos disquettes avec 1.2 Mo. de logiciels par disquette

Prix : 70 F. la disquette (prix dégressif par quantité)

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE FREEWARE

DEVELOPPER SOUS GEM(9)

Le GEM revient dans de nouvelles aventures ! Après avoir appris à placer dans une fenêtre un simple texte, un formulaire, une image et même un menu, nous allons ce mois-ci apprendre à y placer des icônes, comme les fenêtres du bureau. «Mais jusqu'où iront-ils ?», se demande le lecteur sidéré. «jusqu'au bout du bout !» répond le pigiste décidé. Message personnel : merci Patrice de m'avoir donné l'idée de cet article.



LES FAUSSES PISTES

L'exercice que je vous propose va consister à lire un petit bout de répertoire de disquette ou de disque dur et à en afficher le contenu sous forme d'icônes dans une fenêtre, comme le font certains programmes que nous fréquentons : le bureau GEM, les bureaux de remplacement (NeoDesk, Gemini, Ease, etc), Interface et bien d'autres encore. En option, nous allons jeter un petit coup d'œil aux fonctions du GEMDOS qui permettent de constituer un catalogue de disque, ce qui ne nous fera pas de mal, surtout qu'elles sont assez mal présentées dans la littérature relative au TOS («Littérature du TOS, c'est là qu'y a un os», proverbe Angolais).

Brûlons quelques étapes et imaginons que nous disposons déjà de la liste des fichiers. Le problème est de les afficher sous forme d'icônes. La question est alors «où trouver le dessin de ces icônes ?». C'est là qu'il faut faire attention aux fausses pistes et aux mauvaises solutions. J'entends par là des solutions lourdes et compliquées. Par exemple, on pourrait créer un formulaire constitué d'icônes et l'afficher dans une fenêtre. Mais plusieurs problèmes se poseraient alors : combien d'icônes doit-on mettre dans ce formulaire à sa création ? Quelles dimensions donner à ce formulaire ?

Une autre voie serait de dessiner les icônes comme de petites images. Les dessins seraient alors traités et manipulés comme nous l'avons fait il y a deux mois pour les images en fenêtre. Cette voie n'est pas entièrement fausse. Nous allons bel et bien dessiner de petites images dans notre fenêtre. Mais où trouver ces images ? Comment les placer dans la fenêtre ?

Allez, je ne vais pas vous faire languir plus longtemps. Ces images proviendront bien d'un formulaire, et c'est le GEM qui va les dessiner pour nous. Comme d'habitude, il va faire le boulot à notre place, pour peu qu'on sache le lui demander poliment («Qui demande poliment obtient promptement», proverbe Breton).

LE LISTING D'EXEMPLE

Lancez le programme d'exemple de la disquette, afin de mieux comprendre ce que nous voulons obtenir. Il affiche dans une fenêtre le catalogue du répertoire courant (celui d'où est lancé le programme). Les icônes couvrent toujours au mieux la surface de travail de la fenêtre, c'est-à-dire que

les lignes d'icônes ne sont jamais plus larges que la fenêtre, comme le fait l'option «fenêtre idéale» du bureau. J'ai fait dans la simplicité : il n'y a que trois motifs d'icônes, un pour les dossiers, un pour les programmes «PRG» et un pour tous les autres fichiers en vrac.

Regardez à présent le ressource de ce programme, notamment le formulaire «ICONES». C'est un petit formulaire qui contient les trois icônes empilées les unes sur les autres en haut à gauche. Amusant. Et pas bête ! Ainsi, nous profitons de toutes les facilités offertes par le GEM. Tout d'abord, nous travaillons avec de vraies icônes, qui disposent donc d'un texte, dans lequel nous allons placer le nom du fichier. Il sera donc automatiquement affiché en même temps que l'icône, puisqu'il en fait partie, en quelque sorte. Pas besoin de l'écrire «à la main», comme cela aurait été le cas si nous avions travaillé avec des images indépendantes du ressource. Au lieu de dessiner nous-mêmes les icônes, nous allons demander au GEM de le faire, simplement avec la classique fonction objc_draw().

La première petite astuce est que nous n'allons évidemment pas lui demander de dessiner entièrement le formulaire «ICONES». Comme objet de départ, nous allons transmettre à la fonction le numéro de l'icône à dessiner, et ceci sur une profondeur d'un seul niveau. Ainsi, nous sommes sûrs qu'elle seule sera affichée. Pas besoin de cacher certains objets (bit HIDETREE de l'ob_flags), de rendre les autres visibles, etc.

Leur position inhabituelle des icônes en haut à gauche du formulaire a aussi sa raison d'être. Au moment de positionner l'icône dans la fenêtre, il nous suffira de positionner l'ensemble du formulaire «ICONES» à cet emplacement. Comme les coordonnées de toutes les icônes sont «0, 0» par rapport à l'objet-père, elles seront du même coup elles aussi placées où il le faut. Il ne restera plus qu'à dessiner la bonne («Quand tu dessines une icône, choisis bien la bonne», proverbe Népalais).

CONSTITUER LE CATALOGUE

Les premières étapes sont toujours les mêmes : déclarer l'application au GEM, ouvrir une station de travail virtuelle (en langage C), charger le fichier ressource, demander la taille du bureau, donner les mêmes dimensions à notre formulaire «BUREAU» et l'imposer comme tel au GEM, placer la barre de menu en haut de l'écran, et entrer dans la grande boucle du programme qui ne fait rien d'autre qu'attendre que la condition de sortie soit remplie, c'est-à-dire qu'on ait cliqué l'option «quitter». Comme cela peut être long et qu'elle a tendance à s'ennuyer, elle tue le temps en scrutant les événements et en les traitant. Ces événements peuvent venir du menu ou de la fenêtre qui aurait été redimensionnée, déplacée, fermée, etc. Rien de nouveau jusque là. Lorsque la fenêtre doit être ouverte, il faut commencer par lire le répertoire courant afin de constituer son catalogue. Pour cela, nous devons quitter pendant quelques paragraphes les vertes prairies du GEM pour nous aventurer sur les dunes arides du GEMDOS (vous en connaissez beaucoup, vous, des revues d'informatique qui proposent une rubrique poésie ?).

Le GEMDOS est la partie du système d'exploitation qui s'occupe (entre autres) de la gestion des fichiers. Et parmi ces fonctions, nous allons nous intéresser à celles qui permettent de constituer le catalogue d'un répertoire. En fait, il s'agit de recherche de fichier. Comme vous le savez, ces recherches peuvent s'effectuer avec un masque de recherche, par exemple avec la fonction «Chercher» du bureau, ou plus fréquemment dans le sélecteur d'objet. Celui-ci est en mesure de vous présenter seulement les fichiers ayant l'extension «TXT». Bref, il s'agit des deux jockers «?» et «*» bien connus des utilisateurs avertis, beaux et intelligents comme le sont les lecteurs d'ST Mag. Le premier remplace un et un seul caractère quelconque, le second remplace un nombre quelconque de caractères quelconques. Donc, le masque «*.*» trouve TOUS les fichiers, c'est ce que nous voulons.

Il y a deux fonctions qui s'occupent de la recherche de fichiers. La première s'appelle Fsfirst() et cherche le premier fichier correspondant au masque. La seconde s'appelle Fsnext() et cherche les fichiers suivants correspondant au même masque. Par «premier» et «suivants», il faut comprendre «dans l'ordre où les fichiers se trouvent sur le disque». En général, c'est l'ordre dans lequel les fichiers ont été écrits («Comme tu sauves tes fichiers, tu retrouves tes données», proverbe Canadien).

Mais il y a plusieurs types de fichiers. En fait, on devrait plutôt parler «d'objets», mais cela pourrait faire une confusion avec les objets GEM. Un dossier, par exemple, est un «fichier» aux yeux du GEMDOS. Même parmi les fichiers ordinaires, certains peuvent être cachés, d'autres en lecture seule, etc. A chaque fichier sont associés des «attributs» :

0 : Fichier normal, lecture et écriture.
1 : Fichier normal, lecture seule;
2 : Fichier caché.
4 : Entrée système cachée.
8 : Label, nom de la disquette.
16 : Dossier.
32 : Archive

Détaillons tout cela. Les valeurs 0, 1 et 2 n'appellent aucun commentaire particulier. Le 4 n'est pas utilisé par le GEMDOS (c'est un reste fossilisé de MS_DOS découvert dans le Parc Jurassique où survivent encore quelques machines utilisant ce système). Le 8 sert à donner un nom à la disquette ou à la partition, nous ne nous en occuperons pas ici. Le 16 indique qu'il s'agit d'un dossier, donc d'une entrée de sous-répertoire. Inutile d'essayer de lire ce «fichier», ce n'en est pas un. Le 32 correspond au bit d'archive utilisé (souvent mal) par les utilitaires de copie et de backup. également hors de notre propos.

Donc, nous allons chercher les fichiers d'un certain répertoire et ayant certains attributs. Mais attention au piège. Les valeurs indiquées ci-dessus ressemblent à s'y méprendre à un masque de bits. On pourrait croire que pour chercher certains types de fichiers, il suffit de positionner les bits correspondants. Faux. Les deux fonctions de recherche ne fonctionnent pas ainsi, et c'est ce point qui est le plus mal documenté dans les différents ouvrages de programmation que j'ai eu entre les mains (qui de surcroît se contredisent parfois entre eux). Je vais essayer de vous expliquer comment cela fonctionne, du moins ce que j'en ai compris, après beaucoup de lecture et d'essais («Moult et moult essais tu feras, et tu t'y retrouveras», proverbe Suisse).

Avec un attribut de recherche de «0», seuls les fichiers normaux, lecture / écriture ou lecture seule et visibles sont trouvés. Tous les autres, y compris les dossiers, sont laissés de côté par les fonctions de recherche. Les fichiers cachés et les dossiers ne seront trouvés que si leur attribut est précisé. Mais dans ce cas, les fichiers normaux seront tout de même répertoriés, EN PLUS des cachés ou des dossiers. Par contre, une recherche avec une valeur de 8 ne trouvera QUE le fichier label, et pas les autres. Certaines combinaisons ne mènent à rien, comme par exemple la valeur 24, qui devrait trouver seulement les dossiers et le label. En fait, on obtient n'importe quoi.

Le bit d'archive n'est pas correctement traité. Inutile de demander à la fonction de ne filtrer que ceux-là en lui transmettant une valeur de 32. Ils seront tout de même tous affichés. D'ailleurs, il est amusant de constater qu'un fichier caché mais ayant son bit d'archive est toujours trouvé ! Même le bureau l'affiche, alors qu'il ne devrait pas

(«Bureau buggé, bureau bourré», proverbe Britannique). Un fichier n'est considéré caché que si ses attributs ont «2» pour valeur. Je vous conseille de faire des essais afin de découvrir par vous-mêmes comment ces recherches fonctionnent. Les combinaisons de valeurs sont très nombreuses et il est difficile de toutes les cerner. Pour notre exemple, nous allons utiliser la valeur 16. Ainsi, nous obtiendrons tous les dossiers et fichiers, sauf ceux qui sont réellement cachés. En somme, un répertoire «normal».

LES FONCTIONS DE RECHERCHE

Voyons de plus près ces deux fonctions de recherche. La première est donc :

int Fsfirst (char *chemin, int attr); /* Prototypage C */

var=FSFIRST(chemin$,attr&) ! en GFA

Cette fonction va donc chercher le premier fichier correspondant aux attributs «attr» dans le chemin «chemin». Il peut s'agir d'un chemin complet si nécessaire, ou simplement du répertoire courant. Dans tous les cas, il devra être terminé par le masque de recherche. Dans notre exemple, ce masque sera donc «*.*» pour trouver tous les fichiers, mais il pourrait aussi bien être «*.PRG» ou «DEVGEM?.*». D'ailleurs, vous pouvez modifier à volonté le listing pour voir ce que donnent les différents masques et les différentes valeurs d'attributs.

La fonction retourne une valeur qui est «0» si un fichier a été trouvé et un code d'erreur négatif du GEMDOS en cas de problème. Par exemple, si le chemin est incorrect (-34) ou si aucun fichier n'est trouvé (-33).

La seconde fonction est :

int Fsnext (void); /* en C */

var=FSNEXT() ! en GFA

Inutile de préciser un chemin et des attributs, la fonction utilisera les mêmes que pour le dernier appel à Fsfirst(). La valeur retournée à le même sens. Donc, notre recherche va s'articuler autour d'une boucle :

```
retour=Fsfirst()
Tant que retour > 0
    retour=Fsnext()
```

Dans le corps de la boucle, nous allons mettre de côté le nom du fichier trouvé, ainsi que son type (dossier, PRG ou autre) qui déterminera quelle icône doit être affichée.

Soit, mais où sont ce nom et ce type ? A chaque appel d'une de ces fonctions, le GEMDOS place les informations relatives au fichier dans une zone appelée la DTA, c'est-à-dire Disk Transfer Area. Il s'agit d'une zone de 44 octets, dont voici la structure officielle avec la syntaxe du C, et les offsets correspondant pour le GFA :

```
typedef struct
{
    char
d_reserved[21]; /* Offset 0 */
    unsigned char    d_attrib; /* Offset
21 */
    unsigned int d_time; /* Offset 22 */
    unsigned int d_date; /* Offset 24 */
    unsigned long    d_length;    /*
Offset 26 */
    char
d_fname[14]; /* Offset 30 */
} DTA;
```

Les 21 premiers octets sont «réservés», entendez par là qu'il ne faut pas s'en occuper. L'octet suivant («d_attrib») est la valeur d'attribut, la même que pour la recherche. «d_time» et «d_date» sont respectivement l'heure et la date de dernière modification du fichier, au format GEMDOS (masques de bits). «d_length» est la taille en octets du fichier, et finalement «d_fname» est son nom complet.

Mais comment obtenir l'adresse de cette DTA ? En C, nous créons une variable de type DTA, et nous utilisons la fonction «Fsetdta(DTA *buf)» pour imposer au système l'adresse de notre structure comme tampon DTA. En GFA, cette adresse est fixée à «BASEPAGE + 128». Nous récupérons simplement cette adresse par «dta%=FSETDTA(BASEPAGE+128)». Dans ce langage, nous utilisons aussi l'instruction ABSOLUTE pour pouvoir relire confortablement les attributs des fichiers. Mais pour prendre connaissance des noms des fichiers, nous devrons passer par l'instruction CHAR, puisque les noms sont stockés sous la forme du C, c'est-à-dire terminés par un octet nul.

CATALOGUONS DONC

Nous savons donc comment lire notre répertoire, comment récupérer les noms des fichiers, mais comment déterminer leur type ? Pour les dossiers, le bit correspondant de «d_attrib» nous les signalera. Pour les programmes, nous nous contenterons de regarder si l'extension est «PRG». Ce sera suffisant pour l'exemple.

Mais comment faire pour mettre toutes ces informations de côté pendant la boucle de recherche ? Nous allons utiliser un tableau «surdimensionné». Avec 255 éléments, ça devrait largement suffire (le bureau n'en a que 128, je crois). En C, nous créons une structure pour placer en même temps le nom et le type du fichier. En GFA, impossible de faire aussi simple, j'ai opté pour ajouter à la fin du nom un caractère «1», «2» ou «3» selon le type. Ces valeurs ne sont pas choisies arbitrairement. Ce sont les numéros d'objets de nos icônes dans leur formulaires «ICONES».

Donc, à chaque tour de la boucle de recherche, nous enregistrons le nom et le type du fichier. Mais dans le cas des dossiers, il y en a deux qui ne nous intéressent pas. En effet, le GEMDOS va toujours trouver deux dossiers bidons, qui ont pour noms «.» et «..». Etrange ? Mais non, c'est encore un résidu de MS_DOS. Le dossier «..» correspond au répertoire père du répertoire courant, et le dossier «.» représente la racine de l'arborescence courante. Bref, on ne s'en occupe pas et nous les ignorons lorsqu'ils se présentent dans notre recherche.

AFFICHAGE EN FENÊTRE

Nous y arrivons tout de même ! En cherchant nos fichiers, nous avons pris la peine de les compter. Pas bête, non ? Ainsi, il ne nous reste plus qu'à procéder à l'affichage dans une boucle. Mais d'abord, ouvrir la fenêtre. Nous ne lui donnons pas d'ascenseur horizontal, il serait inutile (comme d'ailleurs sur le bureau, sauf que les techniciens du GEM ne se sont pas encore rendu compte qu'il ne sert à rien). Une fois la fenêtre ouverte, nous appelons la fonction sliders() qui va calculer la position et la taille du slider vertical. Mais elle fait davantage. En effet, comme les icônes doivent toujours être calées dans la fenêtre en fonction de sa largeur, il convient à chaque changement de taille (et à l'ouverture) de calculer la hauteur totale que représentent toutes ces icônes, même celles qui sont en dehors de l'affichage. Cette hauteur dépend du nombre d'icônes qui seront affichées sur chaque rangée, et donc de la largeur de la fenêtre, ainsi que de la largeur et de la hauteur des icônes qui sont évidemment toutes de la même dimension («Icônes de même taille, icônes sans pagaille», proverbe Germanique).

Cette série de calculs est donc effectuée à l'ouverture et à chaque redimensionnement. Lors de ces changernents de taille, précisément, il faut prendre garde à autre chose. Si la nouvelle dimension de la fenêtre est supérieure à l'ancienne soit en largeur, soit en hauteur, soit les deux, le GEM envoie automatiquement un message de redraw. Mais cela n'est pas fait si les deux nouvelles dimensions sont inférieures ou égales aux anciennes. Dans ce cas, et dans celui-là seulement, nous redessinons nous-mêmes le contenu de la fenêtre.

Dans ce redraw, nous utilisons évidemment le principe de la liste des rectangles, mais attention à un point important.

Rappelez-vous que le clipping du VDI est sans effet sur les fonctions du GEM, notamment objc_draw(). Katastrôfe ! Nous risquons donc de dessiner une partie de nos icônes hors de la fenêtre ou à cheval sur une autre. Nous allons donc encore devoir faire des tests et des calculs pour déterminer exactement quelles sont les coordonnées du dessin de chaque icône, en fonction des coordonnées de la zone à redessiner, de la position et de la taille de l'icône, etc, afin de les transmettre à objc_draw().

Et surtout, avant l'appel à objc_draw(), nous positionnons le formulaire «ICONES» aux coordonnées où doit être placée l'icône, et nous ne dessinons que celle-ci. On voit l'intérêt d'avoir désigné les types de fichiers directement avec le numéro de l'icône correspondante : de cette façon, nous testons le type de fichier dans la boucle de recherche, et nous n'avons plus de questions à nous poser au moment de l'affichage. Sauf qu'en GFA, il faut retraduire le caractère en valeur, mais ce n'est pas bien grave. J'aurais pu utiliser dans ce langage deux tableaux : un pour les noms de fichiers et un pour leur type, mais quand on est habitué aux structures du C où tout est rangé au même endroit et directement accessible, on a du mal à s'en passer («Programmes en GFA, la tête tu te prendras», proverbe Chilien). Toujours avant l'affichage, on copie également le nom du fichier dans le texte de l'icône, en nous promenant dans les structures et les sous-structures des objets GEM pour arriver à la bonne adresse.

A VOUS DE JOUER

Bon, vous allez vous faire un plaisir de compléter ce programme, non ? Par exemple, triez les fichiers. Et même, tri par nom, extension, date, etc. Tiens, une astuce pour le tri par extension. Séparez le nom du fichier proprement dit de son extension, et stockez-les distinctement. Vous pourriez aussi lui faire afficher autre chose que simplement le répertoire courant. Je voulais lui ajouter une option «choix du chemin» avec un appel au sélecteur d'objets, mais les délais de bouclage étant ce qu'ils sont, c'est-à-dire inhumains (n'est-ce pas, Ely ?), vous devrez vous en charger.

Ajoutez aussi d'autres icônes, selon les types de fichiers. Par exemple, une pour les PRG et APP, une pour les TOS et TTP, une pour les ACC, etc. A propos, comment faire en créant le ressource pour placer toutes ces icônes aux mêmes coordonnées dans le formulaire sans qu'elles soient «filles» les unes des autres ? Commencez par les mettre n'importe où, puis utilisez la fonction «placer» d'Interface (ou équivalente si vous travaillez avec un autre éditeur de ressources) pour les mettre en 0, 0.

Faites aussi en sorte de pouvoir ouvrir plusieurs fenêtres de répertoires différents, et tant que vous y êtes, mettez sur le bureau des icônes représentant les lecteurs disponibles, etc. Bref, amusez-vous à faire un bureau alternatif, pourquoi pas. Attention, le plus important d'un bureau ce ne sont pas les belles icônes, les nombreuses options de tri et autres détails, c'est surtout qu'on s'en sert pour lancer des programmes. (ce point est souvent négligé au profit de trucs colorés mais d'utilité douteuse). Là, c'est le domaine du GEMDOS, c'est pas franchement compliqué, mais il y a des choses avec lesquelles on ne badine pas, comme par exemple oublier de fermer toutes les fenêtres présentes avant de lancer une autre application, les réouvrir ensuite, etc.

Bon travail, et n'oubliez pas : «Un jour sans GEM, c'est un jour tout blême» (proverbe idiot).

Claude ATTARD

Certains sont LUCKY; d'autres pas, ils ont droit alors à un JOKER mais les WINNERS n'ont pas besoin de tout cela. Le 3615 STMAG suffit.

EXPRESSIONS

Ceci est une question à propos des articles Hard de Bernard Dalstein, l'échantillonneur qui est en développement peut-il être utilisé avec d'autres logiciels comme ceux de la Sound-Blaster ?

Non content de trouver dans ces pages les techniques "hardiesque" de l'élaboration d'un sampler, vous voulez utiliser des outils sonores PC. Désolé, le Hard a ses limites ; on ne peut prendre des logiciels et matériels dédiés aux compatibles PC et les utiliser gentiment sur son Atari favori. Si vous votre désir est tel, il doit certaiment provenir du fait que vous fûtes impressionné par les prouesses que ces programmes pouvaient faire. Comme notre rubrique Hard propose des élaborations, vous pouvez améliorer à votre gré les programmes s'axant sur les montages proposés et, en l'occurence, l'échantillonneur.

J'ai 18 ans, je se suis apprenti-programmeur (6 années de GFA et de 68000), je possède un 1040 STf et un 520 STf (réliés par un câble Null-Modem). Avant d'acquérir un Falcon, j'aimerais vous poser plusieurs questions :

- **est-ce que l'Ultimate-Ripper fonctionne sur cette machine ?**
- **comment recevoir la documentation programmeur, bref comment devenir développeur officiel Atari ?**

L'Ultimate Ripper est une cartouche permettant de stopper l'éxecution d'un programme et d'en extraire images... Il repose sur le format ST, ce qui signifie explicitement qu'il ne gère que les données au format ST (écran...), son intérêt est donc limité dans le cas du Falcon car les données spécifiques à ce dernier ne sont pas toutes reconnues.

En ce qui concerne la documentation développeur, elle ne peut être obtenue qu'en devenant développeur. Pour ce faire il fallait dans un passé non-lointain passer par le biais de BrainStorm, cette société fût chargée par Atari de s'occuper des personnes qui voulaient réaliser des applications pour leurs machines (principalement Falcon) et de par le fait devenir développeurs.

Dans le désir d'élargir ma culture informatique, je voudrais savoir où trouver les informations sur le MPEG (les ouvrages sur le sujet).

Le MPEG (Motion Picture Expert Group) est le fils du JPEG. A l'instar du second, il s'agit d'un algorithme de compression de données mais contrairement au JPEG, le traitement ne se fait plus sur une image. C'est une compression d'animation (suite d'images), cette technique est devenue le standard utilisé pour l'élaboration des nouveaux CDs vidéo. Le JPEG et le MPEG ont été mis au point par la société américaine Storm Technologies. Il existe un ouvrage dédié au JPEG mais un concernant uniquement l'implémentation du MPEG nous est, jusqu'alors, inconnu. Cela doit certainement exister. Vous avez beaucoup de chance de trouver votre bonheur au sacro-saint Monde En-Tique. Avant de vous y rendre consulter leur serveur : 3615 Login. Si, après cela, vous n'aviez toujours pas trouvé ce que vous cherchez, essayez de contacter Storm Technologies sur Internet, ils doivent certainement avoir leur serveur ou boîte aux lettres comme tous américains qui se respectent.

Quand allez-vous faire un test complet de cartes accéleratrices pour Falcon ?

Votre question tombe bien, Compo s'est installé à Paris (Région parisienne) ce qui veut dire que nous allons bientôt avoir l'AfterBurner 040. Ce sera alors le moment d'effectuer un dossier sur l'état des lieux des cartes accéleratrices du Falcon.

Comment afficher charger une image PI1 ou PI2 et l'afficher à l'écran ?

Pour afficher une image provenant du logiciel de dessin DEGAS (Elite), il suffit d'en connaître le format ; les fichiers PI1, PI2, PI3 sont des non-compressés qui correspondent respectivement au format d'écran suivants :

- 320 x 200 pixels avec 16 couleurs soit 4 bits/pixel ;
- 640 x 200 pixels avec 4 couleurs soit 2 bits/pixel ;
- 640 x 400 pixels en monochrome soit 1 bit/pixel.

L'image importée comprend un header de 34 octets, les données de l'image commencent donc 34 octets après le fichier. Elles peuvent être recopiées directement à l'écran. Le header est constitiué de la manière suivante :

- Deux octets signalant le type de fichier (compressé, résolution).
- 16 mots codant la palette de 16 couleurs maximum de l'image.

Notez que lorsqu'on ne travaille pas avec une image en basse résolution la palette est toujours placée au début de la séquence de couleur.

Je recherche un lecteur interne pour mon 520 STe, où puis-je m'en procurer un ?

A l'heure actuelle se procurer un lecteur 3 pouces et demi est une chose relativement simple, cela ne coûte plus rien. Vous pouvez acheter votre lecteur chez un revendeur Atari ou, si vous n'en n'avez pas à proximité de chez vous, chez un revendeur PC. Les lecteurs 3 pouces et demi double-face des compatible PC fonctionne parfaitement sur les Atari mais il faut qu'ils ne soient pas haute densité car le WDC (contrôleur disque) ne les reconnaît pas.

Il paraît que le 1040 STe n'est plus fabriqué, où puis-je m'en procurer et à quel prix ?

Si la série des STe n'est plus fabriquée, les 1040 STe n'en restent pas moins facilement trouvables. N'importe quel revendeur doit être en mesure de vous en fournir car la société ACCORD possède un système d'approvisionnement qui fait que les revendeurs peuvent commander le nombre de machines desiré (1 à "l'infini") et donc ne pas prendre risque de rester avec des stocks invendus. Vous n'aurez pas de problème à trouver votre bonheur.

Atari Show

NOUVEAUTÉS

Paris 94

DÉMOS

RENCONTRES

les 17, 18 & 19 Décembre

OFFRES EXCEPTIONNELLES

Le Salon de tous les utilisateurs ATARI

FALCON

ST /STE

TT

LYNX

JAGUAR

MUSIQUE

JEUX

GRAPHISME

VIDEO

BUREAUTIQUE

Avec le Concours de :

Accord, Alias, Applications Systems, Brainstorm, Clavius, Composcan France, Etilde, C.G.S.A, GK Service, Lexicor France, M.M.S, S.S.T, Techno Service, Turtle Bay, Start Micro, ST Mag, Association FauContact, R.S.C-Stupéfiant, et encore beaucoup d'autres ...

HORAIRES

SAMEDI 17: 10h-19h
DIMANCHE 18: 10h-19h
LUNDI 19: 10h-16h

Renseignements: 3615 ATARI

Prix d'entrée: 50 F *(Demi-Tarif: Adhérents Associations)*

Organisation: STÉ COMPOSCAN FRANCE TEL: (1) 47.35.89.66 FAX: (1) 47.35.69.76

ATARI SHOW
19 rue Germain Pilon
- 75017- PARIS
Métro: Pigalle ou Abbesses

POV II
CONSTRUCTION D'UNE VILLE

L'imagerie de synthèse excelle dans la représentation architecturale. Dans les clips présentés dans des salons spécialisés tels que le SIGGRAPH ou IMAGINA, un des thèmes qui revient est celui de la ville ; on a pu admirer les reconstitutions de cités anciennes autant que la représentation imaginaire de cités futures où parfois les problèmes de circulation se situent davantage dans le ciel que dans les rues.

L'architecture moderne en employant autant le verre et le métal que le béton joue de plus en plus avec la lumière et nous offre en certains endroits un maginifique spectacle.

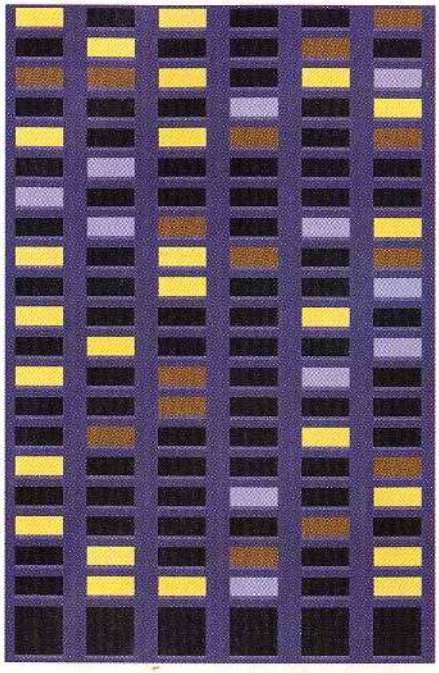
L'objet de cet article est de montrer un exemple d'évocation de la ville et de ses lumières grâce au tout puissant Persistence Of Vision.

L'image du mois représente une rue délimitée par une série de buildings identiques ; au bout de la rue un building vient barrer la perspective. L'image peut évoquer le matin ou le soir, «entre chiens et loups», lorsque la lumière naturelle éclaire autant, ou aussi peu, que la lumière artificielle. Une série d'ampoules fixées entre les immeubles éclairent la chaussée et une légère brume donne à la scène un peu plus de profondeur ainsi qu'une atmosphère étrange.

CONSTRUCTION DES BUILDINGS

L'architecture moderne utilise souvent des volumes trés simples à représenter : dans le cas de nos buildings un simple parallépipède suffit. La seule difficulté réside dans la représentation des façades. Dans le cas présent, inutile de créer les volumes des fenêtres : elles sont trop loin pour que cela en vaille la peine. En fait un résultat satisfaisant sera obtenu par un simple «mapping» de textures.

L'image à mapper représente une face complète d'un building, du rez de chaussée au sommet. Elle se compose d'une grille de 6 cellules dans la largeur par 22 dans la hauteur, chaque cellule correspondant à une fenêtre. Chaque cellule est composée d'un cadre de 6 pixels de large et de 8 pixels de haut dont la couleur sera associée à la texture de la façade de l'immeuble. A l'intérieur de ce cadre, on trouve un rectangle de couleur différente correspondant



à la vitre de la fenêtre ; ce rectangle fait 4 pixels de large par 5 pixels de haut. Entre le bas de la vitre et le bas du cadre on trouve une rangée horizontale de 4 pixels qui représentera le rebord de la fenêtre, lui aussi d'une couleur différente.

L'image à mapper fait donc 6 x 6 = 36 pixels de large par 22 x 8 = 176 pixels de haut ce qui nous donne un fichier de trés petite taille ; l'avantage est évidemment un gain de place en mémoire lors du calcul de notre image : ce qui permettrait dans une version future de mapper sans problème un grand nombre de façades différentes sans saturation de la mémoire centrale.

L'utilisation d'une image aussi petite est rendue possible par le fait que les motifs représentés sont tous rectangulaire : l'effet de pixelisation de l'image projetée n'est plus redouté, comme dans le cas de rendus de courbes, il est presque souhaité !

L'anti-aliasing, lors du mapping de textures, est alors rendu inutile ce qui nous fera gagner du temps de calcul.

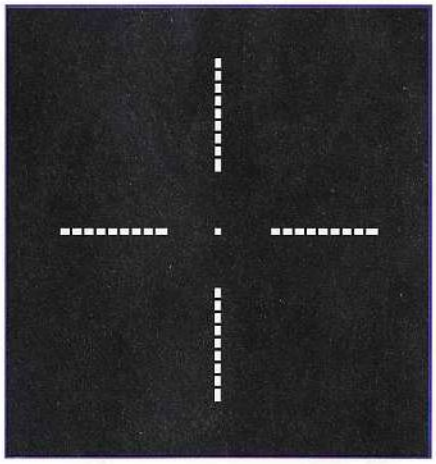
L'image de la figure 1 vous montre le fichier utilisé. Je l'ai personellement créé grâce à l'excellent logiciel de dessin «Synthétic Arts» que j'apprécie pour sa loupe et le fait qu'il affiche en temps réel les coordonnées de la souris, ce qui permet de compter facilement les pixels.

Vous aurez remarqué que les fenêtres sont de différentes couleurs : j'ai utilisé la couleur noire pour les fenêtres «éteintes», et les autres couleurs pour les fenêtres «allumées». Il est évident que ces couleurs n'ont rien à voir avec les couleurs définitives, elles servent simplement à différencier les zones des différentes textures de la façade.

Après avoir sauvé l'image en question au format .NEO (format disponible sous Synthetic Arts), je l'ai rechargée sous GEMVIEW de façon à la convertir dans un format utilisable par POV, en l'occurence j'ai choisi le format GIF. Aprés avoir converti l'image dans ce nouveau format, il reste une étape essentielle : relever l'ordre des couleurs de notre image afin de pouvoir mettre dans le même ordre les différentes textures dans le «material map». Il faut pour cela consulter l'option «color map» de l'image : une grille apparaît dans laquelle les couleurs de l'image apparaissent ligne aprés ligne et de gauche à droite.

BITUME ET LIGNES BLANCHES

Pour représenter la chaussée est ses lignes blanches j'ai utilisé un deuxième mapping de textures appliqué au plan horizontal représentant le sol ; l'image utilisée a été créée de la même manière que la précédente, seule sa taille diffère puisque je l'ai fait correspondre au carré qu'occupe au sol un carrefour formé par un groupe de quatre buildings (figure 2). On aurait pu ici utiliser un simple mapping d'image mais l'avantage d'un mapping de textures est de pouvoir ajuster les teintes dans le script POV.



LE SCRIPT EN DÉTAIL

On trouve d'abord les définitions de constantes de lumière ambiente (relativement faible) et de d'intensité des couleur (un peu rehaussé, la valeur par défaut étant 0.6, pour que les couleurs ne soient pas trop ternes).

```
// lumière ambiante
#declare Gen_Ambient = 0.15
// diffusion de couleurs
#declare Gen_Dif    = 0.9
```

Viennent ensuite les définitions des teintes utilisées (vous remarquerez que je n'ai pas utilisé «colors.inc» ni «textures.inc» : on gagne ainsi de la place en mémoire et du temps, mais chacun fait ce qu'il veut).

```
// couleurs utilisées
#declare White = color rgb <1,1,1>
#declare Grey  = color rgb <0.5,0.5,0.5>
#declare Grey60= color rgb <0.6,0.6,0.6>
#declare Grey40= color rgb <0.4,0.4,0.4>
#declare Blue  = color rgb <0,0,1>
#declare Black = color rgb <0,0,0>

// couleurs pour façade
#declare i=0.8
#declare coul_mur1 = color rgb <1 ,0.7 ,0.4>
#declare coul_mur2 = color rgb
<1*i,0.7*i,0.4*i>

// couleurs pour vitres
#declare i=0.9    // intensité générale
#declare vitre1=color rgb <1.0*i,0.8*i,0.4*i>
#declare vitre2=color rgb
<0.9*i,0.8*i,0.5*i>
#declare vitre3=color rgb
<0.9*i,0.7*i,0.6*i>

// couleur éclairage des rues
#declare fluo = color rgb <1,0.8,0.7>
```

L'utilisation de la variable «i» qui m'a permis d'ajuster un groupe de paramètres trés facilement (par exemple l'intensité lumineuse des fenêtres allumées par rapport au reste de la scène).

On trouve ensuite la finition «verre» spécialement créée pour ce script :

```
// finition verre (uniquement réfléchissante)

#declare verre = finish  {
    reflection 0.4
    ambient 1 }
```

Le rendu du verre sera obtenu uniquement par réflection des rayons lumineux (et en aucun cas ici par transparence), d'où la ligne «reflection 0.4».

De plus la couleur des vitres allumées ne dépend pas de la lumière ambiente ; en effet dans le cas d'une fenêtre allumée, les vitres se comportent comme une source lumineuse et leur couleur doit être saturée ; Ceci explique la ligne «ambient 1». Dans le cas de fenêtres éteintes (de couleur noire), cela ne changera rien..

On s'attaque maintenant à la définition de la texture d'une façade de building :

On trouve d'abord les constantes de largeur et de hauteur utilisées :

```
// dimensions building

#declare l = 36  // largeur building e n pixels
#declare l2= l/2 // demi largeur
#declare h = 176 // hauteur building en pixels
```

Un petit mot au passage pour éviter toute confusion : il est évident que dans ce script je n'utilise pas d'unité de mesure telles que le mètre ou le kilomètre ; n'ayant pas ces contraintes j'établis un correspondance directe entre la taille des images à mapper en pixels et la taille des objets représentés (les buildings). S'il avait fallu introduire une autre unité de mesure, il aurait été nécessaire d'utiliser un facteur d'échelle. Prenons un exemple : j'imagine que mes buildings font «en réalité» 80 mètres de haut : mes définitions de longueur et de hauteur auraient pu s'écrire ainsi :

```
#declare facteur = 80 / 176 // facteur de conversion en mètres / pixel
#declare l = 36 * facteur
#declare l2 = l/2
#declare h = 176 * facteur
```

Fermons cette parenthèse et abordons la définition de la texture d'une façade :

```
// Textures d'un coté du building en mapping de textures

#declare facade = texture {
    material_map {gif «f36x176.gif» map_type 0

// texture de la façade (couleur 0)
        texture {
            pigment { marble turbulence 0.6
    color_map {
            [0 0.7 color coul_mur1 color coul_mur1 ]
            [0.7 1 color coul_mur1 color coul_mur2 ]
            }
            }
        finish { ambient Gen_Ambient diffuse Gen_Dif
        phong 0.5 phong_size 10
            }
            normal { bumps 0.2 }
            scale <0.02,0.5,0.02>
        }

// vitre eclairee (couleur 1)
        texture {
            pigment { color vitre1 }
            finish { verre }
        }

// vitre noire (couleur 2)
        texture {
            pigment { color Black }
            finish { verre }
        }

// vitre eclairee (couleur 3)
        texture {
            pigment { color vitre2 }
            finish { verre }
        }

// balcon (couleur 4)
        texture {
            pigment { color Blue }
            finish { ambient Gen_Ambient diffuse Gen_Dif }
        }

// vitre eclairee (couleur 5)
        texture {
            pigment { color vitre3 }
            finish { verre }
        }
    }

// scale général pour retrouver les proportions du dessin

// et faire correspondre le mapping à la façade
    scale <l,h,l>
}
```

Le mapping de textures est de type plan («map_type 0») : dans ce cas le mapping est effectué sur le plan vertical x-y ; comme je l'ai dit plus haut, vu que l'image à mapper n'est composée que de rectangles il est inutile d'activer un algorithme d'anti-aliasing par l'instruction «interpolate». On voit que les textures ont été placées dans l'ordre croissant des couleurs relevées sous Gemview. La ligne «scale <l,h,l>» permet de donner à la texture les proportions définitives.

Rappel : le choix de mettre cette définition de texture en constante (par l'intsruction «#declare») n'est pas gratuit : il y a dans ce script 8 buildings comportant chacun 4 faces ce qui porte à 32 le nombre total d'utilisation de la texture de façade ; le fait de déclarer à l'avance notre texture nous permet de ne faire charger qu'une fois le fichier image «f36x176.gif», puis d'utiliser la définition autant de fois que l'on voudra (avant de craquer pour des extensions mémoire chères, commençons par programmer malin !).

Passons aux définitions des objets proprement dit et commençons par le trottoir :

```
// dimensions trottoir
#declare t = l2/3 // largeur
#declare ht=0.5  // hauteur

#declare trottoir = box {
    <-l2-t,0,-l2-t>, <l2+t,ht,l2+t>
    pigment { color Grey60 }
    finish { ambient Gen_Ambient diffuse Gen_Dif }
    normal { bumps 0.25 }
}
```

La constante «trottoir» a été volontairement centrée de façon à simplifier son utilisation ultérieure.

Il n'y a ici qu'une texture : la déclaration «texture { ../.. }» a été omise et l'on trouve tout de suite les blocs «pigment», «finish» et «normal» (et oui ! POV 2 le permet !).

La ligne «bumps 0.25» permet de donner à la surface du trottoir un aspect légèrement irrégulier.

On passe à la déclaration de l'objet «building» : il a fallu le décomposer en quatre faces de façon à obtenir un rendu correct des façades ; on trouve en fait un parallépipède principal qui constitue le corps du building et assure une des quatre façades et le toit ; sur cette boîte sont «collées» trois autres parties d'épaisseur négligeable (n=0.1) qui constitueront les trois autres façades. Tant qu'on y est, on colle un trottoir à la base du building et le tour est joué !

```
#declare n = 0.1 // valeur pour recouvrement

#declare cote = box {
    <0,0,-n>, <l,h,0>
    translate <-l2,0,0>
}

#declare building = union {

// facade principale

    box { <0,0,-((l2)+n)>, <l,h,(l/2)>
        texture { facade }
        translate -x * l2
    }

// facades suivantes
    object { cote
        texture { facade }
```

```
            rotate y * 90
            translate -x * 12
        }
        object { cote
            texture { facade }
            rotate y * -90
            translate x * 12
        }
        object { cote
            texture { facade }
            rotate y * 180
            translate z * 12
        }

    // trottoir formant la base
        object { trottoir }
    }
```

Passons à la définition des éclairages de notre rues : des globes lumineux sont suspendus au dessus de la chaussée ; chaque globe est maintenu par un câble horizontal tendu entre deux immeubles. On va innover en utilisant une union englobant un objet de type «light_source», le globe, et un objet de type «cylinder» (le câble).

La source lumineuse est de type «spot_light» ce qui permet d»obtenir un cône de lumière dirigé vers le bas ; le globe lumineux est matérialisé («looks_like») par une sphère en verre blanc. Attention ! je rappelle que les coordonnées d'un objet utilisé par l'instruction «looks_like» sont RELATIVES aux coordonnées de la source lumineuse : on met donc ici «<0,0,0>» pour faire coïncider les deux objets.

```
    // hauteur d'un globe lumineux

    #declare h_lamp = h/8

    #declare globe = union {
        light_source {
         <0,h_lamp,0> color fluo
         spotlight point_at <0,0,0>
         radius 110 falloff 120 tightness 1
                looks_like {
                 sphere { <0,0,0> 1
                   pigment { color White }
                   finish { verre }
                        }
                }
        }

    // câble tendu en travers de la rue
    // supportant le globe lumineux
    cylinder { <-12,h_lamp,0>, <12,h_lamp,0>, 0.2
                pigment { color Grey }
                finish { ambient Gen_Ambient }
                no_shadow
        }
    }
```

Nous allons définir un groupe d'immeubles complet avec ses quatre buildings et ses deux éclairages, le tout étant centré sur le plan horizontal par rapport au point x=0 et z=0.

```
    // groupe de quatre immeubles

    #declare groupe = union {
        union {
                object { building_1
                 translate <-1,0,-1> * 1
                }
                object { building_1 rotate y*180
                        translate < 1,0,-1> * 1
                }
                object { building_1
                        translate <-1,0,1> * 1
                }
                object { building_1 rotate y*180
                        translate <1,0,1> * 1
                }
        }
        union {
            object { globe  translate <0,0,-1> }
            object { globe  translate <0,0, 1> }
        }
    }
```

On peut maintenant créer notre allée d'immeubles : on crée au passage la constante «L» mesurant la largeur d'un groupe d'immeubles.

```
    // Rue complète

    #declare L = 1*4

    union {
        object { groupe }
        object { groupe translate z*L*2 }
    }
```

Reste à mettre la chaussée : ici le mapping de texture est déclaré directement dans la définition de l'objet. Aprés avoir «scalé» la texture comme précédemment il faut ensuite lui faire subir une rotation autour de l'axe des x pour l'appliquer au plan horizontal ; une translation permet ensite de centrer les lignes blanches.

```
    // chaussée

    plane { y,0
     texture {
        material_map {
         gif «bitume.gif» map_type 0
    // lignes blanches (couleur 0)
                    texture {
                     pigment { White }
    finish { ambient Gen_Ambient diffuse
Gen_Dif }
                    }
    // bitume (couleur 1)
                texture {
                    pigment { Grey40 }
                    finish { ambient
Gen_Ambient diffuse Gen_Dif }
                    }
                }
        scale <L,L,1>
        rotate x * 90
        translate <-(L/2),0,-(L/2)>
        }
    }
```

Pour obtenir l'immeuble que l'on voit au fond on crée une barre trés large, de hauteur identique aux autres immeubles et sur laquelle on plaque notre texture de façade. Pour obtenir les reflets dans les vitres des buildings du premier plan une barre identique est positionnée derrière la caméra !

```
    // immeuble en barre servant de décor de
fond
    #declare decor = box {
        <-1000,0,0>, <1000,h,1>
        texture { facade }
    }

    // décor avant
    object { decor translate z*L*4 }

    // décor arrière
    object { decor rotate y*180 translate -z*L*2 }
```

Ajoutons un soupçon de brume pour l'atmosphère...

```
    fog { color Grey distance L*10 }
```

Et n'oublions pas la caméra :

```
    #declare vue_image = camera {
        location <-1/3,h/15,-1*3>
        direction <0,0, 1.4>
        up  <0,1,0>
        right <640/480,0,0>
        look_at <0,h/8,0>
    }

    camera { vue_image }
```

Me voilà arrivé à la fin de cet article : pourquoi ne pas représenter une ville entière vue d'avion ?

Maintenant vous savez que c'est possible..

Au revoir.

Philippe LAFARGUE

100% JEUX MICRO

Génération 4, c'est tous les mois l'actualité complète du jeu vidéo sur PC, Macintosh, Amiga et 3DO. Des news à gogo, des reportages de folie, des previews par dizaines, mais surtout des tests très complets, pour mieux choisir les jeux qui hanteront vos nuits...
Génération 4, c'est aussi une disquette ou un CD démo tous les mois !

AU SOMMAIRE DU N°71

❒ ***Little Big Adventure**, un grand jeu d'aventure sur CD-Rom, en français !*
❒ ***Novastorm**, LE shoot'em'up ultime sur CD-Rom PC, entièrement en synthèse.*
❒ ***Magic Carpet**, la nouvelle révolution signée Bullfrog...*
❒ ***Inferno**, une simulation SF qui décoiffe, par les auteurs de Epic et T.F.X.*

Et bien d'autres hits disséqués...

ATTENTION

OFFRE EXCEPTIONNELLE - FIN DE SÉRIE

■ Logiciels de PAO/traitement de texte :

- Publishing Partner 2.2 Master : Le logiciel des pro de la PAO pour Atari ST, en version complète avec une documentation détaillée, pour plus de 200 imprimantes et photo-composeuses PostScript (24 polices). Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram.
~~1990,00 FF~~ **995,00 FF** *et en cadeau : un pack de fontes !*

- Publishing Partner 2.2 Light : PP 2.2 en version complète pour imprimantes matricielles, jet d'encre et laser non PostScript (10 polices).
Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram.
~~1590,00 FF~~ **595,00 FF** *et en cadeau : un pack de fontes !*

- Publishing Partner 2.2 Junior : PP 2.2 en version complète uniquement pour imprimantes matricielles (2 polices).
~~1290,00 FF~~ **395,00 FF**

- Calligrapher Pro 3.0 : «Le» traitement de texte pour Atari, en version complète.
Configuration minimale requise : 1040 ST/STE, Mega ST/STE, TT.
~~990,00 FF~~ **495,00 FF**

■ Collection Poch'Express :

(logiciels complets fournis sous enveloppe licence avec mini-manuel ou aide en ligne)

- Arabesque + Convector : Un logiciel de dessin fonctionnant en mode point et en mode vectoriel et un logiciel de conversion bit map-vectoriel très utile.
Configuration requise : Atari ST/STE/TT, monochrome, 1 Mo Ram.
~~450,00 FF~~ **295,00 FF**

- Publishing Partner 2.1 Light + PhotoLab : PP 2.1 en version complète pour imprimantes matricielles et laser plus un logiciel de retouche d'images performant.
Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram (2 Mo et écran monochrome pour PhotoLab).
~~990,00 FF~~ **395,00 FF**

- Publishing Partner 2.1 Junior : PP 2.1 en version complète uniquement pour imprimantes matricielles.
Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram.
~~390,00 FF~~ **295,00 FF**

■ Bibliothèque :

- Mise en page et conception graphique : Un livre d'initiation à la PAO (340 pages, de nombreux exemples illustrés, Editions Upgrade)
~~265,00 FF~~ **95,00 FF**

- ST Collectors :
(livrets d'initiation à la programmation)

Lot 1 : Assembleur + Langage C
Lot 2 : GfA Basic (Volume 1 + Volume 2)

2 pour le prix d'un, soit **75,00 FF le lot !**

PRIX IMBATTABLES !

Les premiers arrivés seront les premiers servis !

Livraison sous 10 jours. Envois en recommandé uniquement.
Offres de fin de série dans la limite des stocks disponibles.
Les produits ne sont ni repris, ni échangés.
Les commandes non satisfaites seront retournées avec les règlements correspondants.

Pour profiter de cette promotion, retournez sans attendre votre bon de commande et votre règlement à :
Diskimage - 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Je commande le(s) produit(s) suivant(s) :

1°)..... Je paye : ..... FF
2°)..... Je paye : ..... FF
3°)..... Je paye : ..... FF
4°)..... Je paye : ..... FF
5°)..... Je paye : ..... FF

Total de ma commande : ..... FF
Frais d'expédition : .....40,00 FF

Total à régler : .....FF

ST MAG 89

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville .....Pays .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage

DOMPUBS

Ce mois-ci est riche en mises à jour, ce qui ne va pas simplifier l'écriture de cet article logiquement orienté vers les nouveautés, mais nous trouvons aussi quelques nouveautés ingénieuses. Vous verrez d'ailleurs que les petits programmes sont à l'honneur.

MISES A JOUR

Dans ce domaine, il y a les mises à jour du mois et celles qui s'annoncent. Parmi celles du mois, nous trouverons les éternelles updates de Gemview, Kandinsky et ST-Guide, dont personnellement je ne me lasse pas même si ça fait grincer... J'aurai l'occasion de reparler plus loin de ST-Guide et de quelques-unes de ses fonctions qui étendent ses possibilités d'accès. Et cela en attendant la dernière version de Diderot que je souhaiterais présenter le mois prochain. Rappelons que Diderot est une aide en ligne française, en hypertexte, gérant Speedo à l'écran comme à l'impression, son interface utilise la librairie de Big, et Diderot présente l'ingénieuse et élégante particularité de modifier le corps du texte lors d'un changement de taille de fenêtre, de façon à toujours conserver la partie de texte choisie dans le champ de vision. Nouvelle version d'Idealist, toujours aussi complète et avec ses utilitaires.

La version 1.11 de Stello, le principal concurrent de Gem Thor sur le podium des champions, mérite aussi d'être signalée à votre attention du fait qu'elle dispose maintenant d'un ressource français (qu'il m'a tout de même fallu corriger et compléter). Et l'intention est d'autant plus louable que Stello charge le ressource correspondant au langage choisi. Mais... cela ne marche pas pour le ressource français ! En effet, si vous sauvez la configuration (ce qui est logique) après avoir choisi la langue française, le programme ne peut plus ensuite se charger correctement car il n'a pas été modifié en prévision de ce quatrième fichier ressource.

En attendant, il faudra donc faire comme d'habitude : renommer un fichier ressource. Il suffit de renommer le danois en STEDAN.RS (à moins qu'il vous soit indispensable), de renommer le ressource français en STEDAN.RSC et de choisir le Danois dans l'option langage. Enfantin, non ?

Autre critique à Stello : on peut charger une image pour le plateau, mais ce n'est pas sauvé dans la configuration. Recharger l'image à chaque lancement du programme peut vite s'avérer lassant et rendre cette option inutilisée, donc inutile.

La dernière mise à jour de NetHack présente une modification qui rend le programme à nouveau compatible ST (ce n'était pas le cas des releases B et C). Rappelons, pour ceux qui le connaissent mal, que NetHack est un excellent jeu truffé de commandes et d'options plus puissantes les unes que les autres (il est recommandé de bien lire... et relire la doc, on n'a pas fini d'en découvrir) et, une fois qu'on s'est habitué à son univers, on peut s'attendre à passer de grands moments ! Les utilisateurs d'écrans monochromes seront ravis : un ressource et deux pseudos .PI1 sont dispos dans l'archive NH_BW et sont destinés à donner de meilleurs résultats en monochrome. Une aide ST-Guide de NetHack vient aussi de voir le jour. NetHack ayant sa propre mini-aide en ligne, celle de ST-Guide ne sera pas accessible on-line (par la touche HELP), mais reste disponible par le menu des accessoires (à condition bien entendu que ST-Guide soit installé ; contrairement aux apparences, il n'est pas inutile de le rappeler).

Il y a aussi des mises à jour inattendues, celles de PacShell et de New Depack, par exemple... D'autant plus que New Depack 1.1, pour des raisons mystérieuses, n'apparaît qu'aujourd'hui sur les réseaux, alors qu'il date de l'an dernier. Il est toujours aussi puissant et complet (65 packers et archiveurs gérés) et livré en deux versions (68000 et 68030).

Le mois prochain, nous trouverons des nouvelles versions de Zeigs Mir (avec ses soixante-huit modules !), de WinRec, Tera Desk, Enhanced GEM et un nouveau Vesal en français, puisque je viens d'obtenir l'accord de l'auteur. Sans oublier Big 2, la librairie qui permet de chatouiller les neurones les plus paresseux de votre machine, et Keftal, un très beau programme de génération de textures pour la synthèse 3D et la PAO. En attendant, suivez-le-guide-s'il-vous-plait !

HUANG SHI

HARALD SIMON ET JÖRG NAUVERNAT

Pourquoi cette petite merveille n'apparaît-elle sur les réseaux qu'aujourd'hui alors qu'elle semble dater de 1990 ? Je l'ignore mais il s'agit réellement d'une merveille : c'est un ISHIDO en monochrome aux graphismes sans défauts. L'interface est magnifique et me fait penser au Shanghaï monochrome qui a fait les beaux jours de l'univers Macintosh avant que tout Mac qui se respecte affiche un minimum de 256 couleurs.

Le principe d'Ishido est relativement simple : il faut parvenir à placer toutes les pierres sur le plateau. Ces soixante-douze

Logiciel	Description	Version	Nom sur le 3615 STMAG	Réf. DISKIMAGE
Before Dawn	Protection d'écran	1.39G	/UTILS/SYSTEM/DAWN139G.TOS	Serveur seulement
Blinex	Transcodeur de fichiers	1.4	/BUREAU/DIVERS/BLINEX.TOS	ST 1299
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1.49	/UTILS/FICHIERS/BKITE149.TOS	ST 1318
Chords	Construction d'accords clavier	<-	/MUSIQUE/CHORDS.TOS	ST 1337
Da Capo	Carnet d'adresses	1.14 New !	/BUREAU/DIVERS/DACA114D.TOS	ST 1329
Dr. Bob's ICDRAW	Editeur d'icônes couleurs	1.42	/GRAPH/UTILS/ICDRAWUP.TOS	ST 1249
EPS x CVG	Convertisseur EPS/CVG	1.0	/GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG.TOS	ST 1242
EPSS démo	Player de midifiles sans MIDI	<-	/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/EPSSDEMO.TOS	ST 1337
First Guide 11/8/94	Visualiseur et aide en ligne		/UTILS/DIVERS/1STG0894.TOS	ST 1319
Gem Thor	Othello sous GEM	1.0	/JEUX/REFLEXIO/GTHOR100.TOS	ST 1284
Gemini	Bureau alternatif	1.999A	/BUREAU/DIVERS/GMN1999A.TOS	ST 1318
Gemview	Convertisseur d'images	3.08 New !	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW308.TOS	ST 1334
Ghostlink	Liaison entre Atari et PC	1.02B	/COMMS/RESEAUX/GHOSTLIN.TOS	ST 1301
Gizmot	Jeu de réflexion	<-	/JEUX/REFLEXIO/GIZMOT.TOS	ST 1323
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2.01	/UTILS/DIVERS/GREPI201.TOS	ST 1313
HEX-EDIT	Editeur de secteurs		/UTILS/FICHIERS/HEX_EDIT.TOS	ST 1313
Huang Shi	Jeu d'Ishido monochrome	<-	/JEUX/REFLEXIO/HUANG.TOS	ST 1322
Isola	Jeu de stratégie sous GEM	3.33	/JEUX/REFLEXIO/ISOLA333.TOS	ST 1308
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	1.74 New !	/GRAPH/DESSIN/KAND174D.TOS	ST 1335
Knuddel 2	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/KNUDDEL2.TOS	ST 1305
Lazaz	Shell pour archiveurs	2.05	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LAZAZ205.TOS	ST 1311
LED Panel	Statut des disques, clavier, heure	2.8 New !	/UTILS/DISK/HARDDISK/LEDPAN28.TOS	ST 1340
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3.10	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA310.TOS	ST 1260
Master Browse	Visualiseur de fichiers-texte	4.7 New !	/BUREAU/TTEXTE/MB47_BIN.TOS	ST 1341
Mountain Reader II	Reader offline	2.1 <-	/COMMS/RESEAUX/M_READ21.TOS	ST 1331
Multrix	Variété de Tetris en tâche de fond	<-	/JEUX/REFLEXIO/MULTRIX.TOS	ST 1322
NetHack	Jeu d'aventure	3.13d New !	/JEUX/AVENTURE/NH313D_1.TOS	ST 1320
New Depack	Decompacteur de fichiers	1.1 New !	/UTILS/COMPACT/PACKERS/NDP_11.TOS	ST 1342
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1.3bF New !	/BUREAU/TTEXTE/OCR13B_F.TOS	ST 1329
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2.56 New !	/UTILS/COMPACT/PACSH256.TOS	ST 1338
Patience	Jeu de réussites diverses	2.25	/JEUX/REFLEXIO/PATIE225.TOS	ST 1292
PGP Shell	Shell pour PGP	1.09	/UTILS/DISK/PGPSH109.TOS	ST 1283
POV 2 (éxécutables)	Raytracing	2.2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV22EXE.TOS	ST 1263
Premium Mah Jongg	Shanghaï	2.0	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII.TOS	ST 1160
Pretty Good Privacy	Cryptage de fichiers	2.61 New !	/UTILS/DISK/PGP261ST.TOS	ST 1342
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	2.21	/PROGRAMM/OUTILS/PC_221.LZH	Serveur seulement
RSC Trans	Traduction de fichiers ressource	1.0 <-	/UTILS/DIVERS/RSCTRANS.TOS	ST 1339
Savedesk	Sauvegarde de DESKTOP/NEWDESK.INF	0.9 <-	/UTILS/SYSTEM/SAVEDESK.TOS	ST 1340
Songz	Base de données musicales	1.04	/MUSIQUE/SONGZ.TOS	ST 1315
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3.5	/GRAPH/UTILS/SPOFLT35.TOS	ST 1277
ST-Guide 09/94	Aide en ligne hypertexte	New !	/UTILS/DIVERS/ST-GUI09.TOS	ST 1341
Starball	Flipper sur plusieurs écrans		/JEUX/ACTION/STARBALL.TOS	ST 1272
Stello	Jeu d'Othello	1.11 New !	/JEUX/REFLEXIO/STELL111.TOS	ST 1324
STZIP	Archiveur au format ZIP	2.6	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/STZIP26.TOS	ST 1259
The Original	Clone de Boulder Dash	2.10	/JEUX/REFLEXIO/T_ORI210.TOS	ST 1305
Towers	Jeu d'aventure	1.4	/JEUX/AVENTURE/TOWE14D1.TOS	Serveur seulement
TTP Start	Lancement de TTP et GTP	1.7	/UTILS/SHELLS/TTPST107.TOS	ST 1283
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.11F	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1F111.TOS	ST 1310
Ultimate Tracker	Player de soundtracks	2.52	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/UTRK_252.TOS	ST 1300
Vesal	Système d'apprentissage	0.97D	/EDUCATIF/VES_097D.TOS	ST 1303
Walz	Jeu de casse-briques	1.04	/JEUX/ACTION/WALZ.TOS	ST 1284
WinLupe	Loupe en accessoire	6.70	/UTILS/ACCS/WLUPE670.TOS	ST 1312
World Conquest	Jeu de stratégie	0.8A	/JEUX/REFLEXIO/WC08A.TOS	ST 1309
Wyrd Ways	Jeu action/stratégie		/JEUX/REFLEXIO/WYRDWAYS.TOS	ST 1276
Yukon	Jeu de réussite	E	/JEUX/REFLEXIO/YUKON_E.TOS	ST 1275
ZORG (Ze ORGaniser)	Gestion des disques durs	1.39 New !	/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_139.TOS	ST 1340

pierres se distinguent par le motif de fond et par le symbole. Il y a six symboles et six couleurs différentes, donc trente-six pierres différentes, chacune en double. Il faut placer chaque pierre à côté d'une pierre qui présente soit le même symbole, soit la même couleur. Si la pierre placée touche deux pierres, il faut que l'une présente le même symbole et l'autre la même couleur.

Si elle touche trois pierres, deux auront le même symbole ou la même couleur et la troisième inversement. Et, enfin, il est possible de chercher à poser une pierre entre quatre autres pierres, ce qui donne des points en plus.

Le principe est simple, mais la réalisation n'est pas évidente. Car si on peut parvenir sans trop de peine, avec un peu d'expérience, à placer toutes les pierres sur le tableau, le fin du fin réside alors dans la recherche des positions où on pourra placer une pierre au milieu d'un groupe de quatre, et là c'est vraiment casse-tête !

Le logiciel lui-même apporte les fonctions nécessaires au confort indispensable à ce type de bouillonnement cérébral. Une aide, en allemand certes mais abondamment illustrée, rappèlera en détail les principes du jeu. On peut jouer avec ou sans limite de temps et même en tournoi.

Parfois un petit bug empêche de quitter le jeu : la souris devient inactive dans la boîte alors ouverte. Mais le plaisir de jouer à Huang Shi vaut bien quelques resets...

EPSS DÉMO 1.0

CONNY PETTERSSON

Enhanced Polyphonic Sample Synthetizer n'est pas à proprement parler un shareware, c'est la version de démonstration d'un programme commercialisé (peu coûteux). Mais il est intéressant d'en parler ici car il s'agit d'une application assez particulière.

Jusqu'ici les applications musicales sur Atari se divisaient en deux grandes familles : les applications MIDI (séquenceurs, éditeurs et gestionnaires de sons et d'échantillons) qui nécessitent l'utilisation de périphériques et les applications non MIDI (soundtrackers, échantillonneurs DMA ou Falcon). C'est très schématique, et la frontière a été plus d'une fois franchie avec le Direct-to-Disk et Cubase Audio, ou encore Crazy Music Machine permettant d'entrer des lignes musicales par MIDI, pour en citer deux parmi d'autres.

Mais, jusqu'à présent, pour jouer une séquence codée aux normes MIDI, il fallait utiliser des instruments MIDI. EPSS permet de jouer des MIDIFILE (séquences codées en format MIDI standard) sans aucun synthétiseur ou autre périphérique. Seuls le HP interne, les sorties DMA ou la sortie audio du Falcon suffisent pour cela. Oui, mais quel intérêt, allez-vous me demander ? J'ai fait une superbe séquence avec les sons d'enfer de mon Kurzweil K1000 et de mon AKAI S3200, et tu crois que je vais sortir ça par les sorties DMA de mon STE ? Pour avoir le plus pur son gramophone ? Tu rigoles !

Bien sûr qu'EPSS n'est pas destiné à enterrer l'armada des synthés et expandeurs qui se bousculent dans tout home-studio qui se respecte. Il faut plutôt envisager son utilisation comme celle d'un calepin. Vous voulez réécouter une série d'essais, juste pour vérifier, ou faire écouter quelque chose à quelqu'un qui se trouve à l'autre bout du monde, et vous pouvez réaliser cela avec EPSS : vous créez un fichier son composé d'échantillons de base (batterie, basse, cuivres, piano, etc.), logiquement organisé suivant les normes General Midi, par exemple, et vous pourrez, chaque fois que nécessaire et en quelques instants, écouter vos oeuvres (ou celles d'autrui) sans qu'il soit nécessaire de connecter tout votre matériel.

Et comme EPSS fonctionne aussi en accessoire, vous pourrez «consulter» des séquences tout en écrivant les textes de chansons, votre press-book ou votre avis dans un traitement de textes ou un logiciel de PAO.

Et, surtout, EPSS dispose de drivers lui permettant d'être directement interfacé avec Pro12, Pro24, Creator, Notator, KCS, Sweet 16 et MROS ! Cela signifie que vous pouvez travailler des parties de séquence dans Cubase, par exemple, et les entendre sans l'aide d'aucun équipement MIDI. Ca peut être utile pour avancer un morceau en éditant des parties dont le son pourra être retravaillé plus tard.

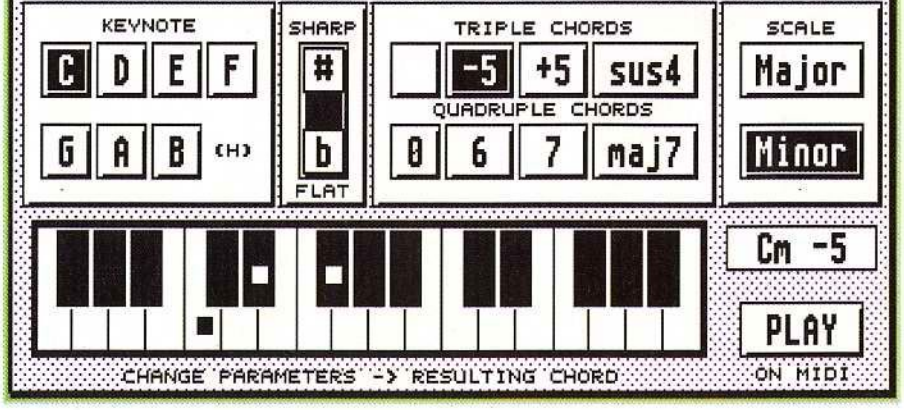
La démo disponible aujourd'hui ne permet pas de sauver les patches de sons créés. Mais elle permet tout le reste, ce qui permet d'évaluer précisément les possibilités qu'offre EPSS.

CHORDS

EERO TAMMINEN

Ce minuscule accessoire sera fort utile à ceux qui utilisent un équipement MIDI et qui n'ont pas une grande pratique des claviers : ils sont souvent contraints de se livrer à des contorsions cérébrales pour assembler un à un les éléments d'une harmonie. Avec Chords, ils peuvent gagner du temps. Chords, en effet, permet de prendre en paramètre le nom d'une fondamentale, le type de tierce (mineure, majeure) ainsi que certains enrichissements (sus4, sixte, septième majeure, mineure ou diminuée, quinte augmentée ou diminuée). Ça ne couvre pas la panoplie complète des accords (pas de neuvième ni d'accord demi-diminué), mais ce n'est déjà pas si mal.

Un clavier virtuel affiche la position de



base de l'accord choisi. On n'obtiendra pas de renversements (ou peut-être dans une version future, qui sait ?) mais une grande partie du travail est mâchée, d'autant plus qu'un bouton MIDI permet d'entendre (si un synthé est connecté en canal MIDI 1) l'accord choisi.

Ça tient en 15 Ko décompacté et, franchement, il n'y a pas un kilo de trop !

GIZMOT

ANTONIO BRAGAT & NICOLAS BIERNAT

Un petit jeu, maintenant. Quand j'étais gosse, je jouais, pendant les récréations (et pas seulement...) au jeu des cinq lettres, sorte de Master Mind avant l'heure. Gizmot, basé sur un jeu télévisé, reprend le même principe : la première partie de l'épreuve consiste à proposer des mots de six lettres. Le programme répondra en précisant celles qui sont bien placées et mal placées et celles qui ne sont pas dans le mot à deviner.

La deuxième partie de l'épreuve consiste à tirer un numéro au hasard. Ce numéro sera automatiquement placé sur une grille. Au bout d'un certain nombre de parties, le joueur aura obtenu suffisamment de numéros pour que certains d'entre eux soient alignés et lui permettent d'être gagnant.

Le jeu en lui-même n'est pas trop difficile, d'autant plus qu'on peut proposer des mots totalement farfelus, et on est souvent contraint de le faire car l'interface, si elle est soignée, globalement pratique et d'un graphisme agréable, n'est pas des plus confortable en ce qui concerne l'entrée des mots. Les lettres ne peuvent être entrées qu'à la souris et dans l'ordre. Aucune option ne permet de placer d'abord les lettres dont on est sûr, ou de copier des lettres d'une ligne vers l'autre.

Il faut, à chaque fois, puiser dans un «clavier» virtuel, ordonné alphabétiquement, les lettres qui composeront le mot tenté. Comme le temps est compté et qu'on hésite, cherche une lettre, il faut plus d'une fois précipiter les choses et écrire n'importe quoi. Une fois le mot proposé, le compteur de temps est remis à zéro. Ouf !

Mis à part ce détail un peu gênant, le jeu est plaisant et peut réunir de un à quatre joueurs. Et, ici aussi, it's more fun to compete !

RSCTRANS 1.0

MICHAEL SCHWINGEN

Encore un petit programme ! Je vous l'avais dit, ils sont à l'honneur ce mois-ci. RSCTRANS a pour objet de faciliter la traduction de fichiers ressource. Encore un dico à la noix, supputez-vous. Que nenni ! C'est vous qui vous paierez la traduction intégrale, mais de façon plus confortable. Jusqu'ici, comment faisiez-vous ? Ça, je n'en sais fichtrement rien, alors je vais vous dire comment je fais.

En général je traduis ce qui est dans le PRG avec un éditeur de secteurs et ce qui est dans le ressource avec un éditeur de... ressources, exactement. Mais, pour gagner du temps, je passe d'abord le fichier ressource à travers un éditeur de secteurs qui permet la recherche/remplacement. En effet, surtout avec de gros ressources, effectuer un remplacement global de «Abbruch» par «Annuler» fait gagner un temps appréciable. Et le gain de temps est d'autant moins négligeable que, dans la plupart des cas, il faut plutôt remplacer «[Abbruch» par «[Annuler», le crochet destiné à signaler le raccourci-clavier étant, sur mon TT accessible par une double frappe sur la touche crochet (c'est TOUCHE_M qui considère le «[« comme une touche morte).

Une fois tous les remplacements sûrs effectués, je m'attaque au plat de résistance avec Interface. Et, aussi béni soit Interface, la traduction reste tout de même un travail de fourmi.

C'est alors qu'un développeur allemand a l'idée de créer un TTP qui va extraire toutes les chaînes de caractères dans un fichier ASCII, puis utiliser le fichier ASCII, une fois traduit, conjointement avec le ressource d'origine pour créer un fichier ressource où la traduction aura remplacé le texte original. C'est pas merveilleux ? Si, ça l'est.

Le principe est simple : vous exécutez le TTP ; sur la ligne de commande vous entrez le nom du fichier ressource original (qui se trouvera dans le même dossier, pour éviter d'entrer le chemin complet), puis le nom du fichier ASCII et, enfin, le nom que vous donnez au fichier ressource destinataire. Dans un premier temps, le fichier ASCII, bien évidemment, n'existe pas. Il sera donc créé un fichier où toutes les chaînes extraites seront écrites deux fois, entre guillemets qui vous donnent une bonne indication de la longueur de chaîne autorisée.

Vous devinez la suite : il vous suffit maintenant de prendre votre éditeur de textes préféré et de remplacer, sur chaque deuxième ligne, le texte original par celui de votre choix et de sauver le texte. Il est possible de rencontrer et d'entrer des caractères spéciaux avec des quotes. Ensuite vous relancez le TTP, avec les trois noms de fichiers sur sa ligne de commande et, cette fois, le programme se servira du fichier ASCII pour remplacer automatiquement le texte original par le texte correspondant.

Le fichier ressource traité doit avoir au maximum 10000 chaînes et le maximum pour chacune d'entre elles est de mille caractères. Euh... ce n'est pas très limitatif. Ce qui l'est un peu plus (mais laisse tout de même de la marge) c'est que RSCTRANS ne peut gérer que des ressources de version 0 et 1 (pas d'icônes couleurs, pas de fichiers supérieurs à 64 Ko).

Alors, pour finir, je tiens à préciser que l'application fait 12144 octets (c'est fou ce qu'on arrive à faire avec trois interrupteurs qui trainouillent au fond de la machine !) et que l'enregistrement de ce shareware, réellement pensé pour le confort de l'utilisateur (et certainement aussi pour celui des utilisateurs outre-Rhin que nous sommes), ne coûte que 10 DM, ce qui ne fait même pas 35 balles ! Alors celui qui rechigne à verser sa contribution ne comprendra décidément rien à rien.

SAVEDESK 0.9

CHRISTOPH SPENGLER

Toujours dans la série des programmes microscopiques qui peuvent faire de grandes choses, voici Savedesk dont l'objet est de sauver le bureau. Silence géné dans la salle... «Yark !», ouis-je dans un coin... Mais non, je suis sûr que vous avez deviné : s'il existe un programme pour faire ce que permet le bureau lui-même depuis les temps reculés où l'homme frottait deux 520 ST pour faire du feu, c'est qu'il doit certainement faire plus.

Effectivement. Tous ceux qui utilisent un sélecteur de boot configurable (X-Boot par exemple) sont amenés à gérer plusieurs fichiers DESKTOP.INF ou NEWDESK.INF suivant le TOS utilisé. Ces fichiers portent des noms différents et sont vraisemblablement conservés dans un dossier. A chaque démarrage, l'un d'entre eux est sélectionné avec la configuration choisie et vient remplacer le NEWDESK.INF à la racine du lecteur de démarrage.

Aussi, lorsque vous sauvez le bureau, vous devez ensuite recopier et renommer NEWDESK.INF dans le dossier.

Et c'est là qu'intervient Savedesk. Il permet de sauver le bureau sous un nom et un chemin qui sera déterminé dans le sélecteur de fichier. Une option permet d'obtenir une copie de sécurité (.BAK). Il permet enfin de lire un fichier NEWDESK ou DESKTOP, fonction qui sera très utile sur les TOS 1.xx, puisqu'elle ne figure pas dans les options du bureau.

Bien sûr, une telle application ne tient pas du miracle, mais il fallait y penser. Et la contribution demandée par l'auteur est originale : Savedesk est un chocoware. L'auteur avoue préférer les Kinder, mais toutes autres sortes seront bienvenues, excepté le chocolat aux noisettes.

MOUNTAIN READER II

ANTHONY WATSON

L'auteur de Recipe (logiciel de recettes présenté le mois dernier) a aussi concocté, pour notre plus grand plaisir, un reader offline tout aussi superbe et pratique. Un reader offline, pour ceux qui souhaitent prendre des notes, est un logiciel qui permet de décompacter, trier et consulter des messages préalablement téléchargés sur les serveurs ou les réseaux. Si certains serveurs ne vous permettent que de lire et écrire les messages durant la connexion, beaucoup par contre sont capables de réunir tous les messages répondant à certains critères en un seul fichier compacté que vous téléchargez. Ces critères peuvent être une sélection de conférences (areas), les messages depuis telle date, etc.

L'intérêt d'un reader offline réside dans le fait qu'il est capable d'organiser les données. Il se servira de différents fichiers d'index joints par le serveur dans l'archive pour répartir les messages dans les conférences correspondantes et offrir à l'utilisateur différentes options de consultation et de réponse. car, bien évidemment, le reader offline est aussi, comme son nom ne l'indique pas, un writer offline, c'est-à-dire qu'il permet, hors connexion, de répondre aux messages, et il réunira toutes les réponses, avec les références, en un seul fichier compacté qu'il suffira d'uploader lors de la prochaine connexion sur le serveur.

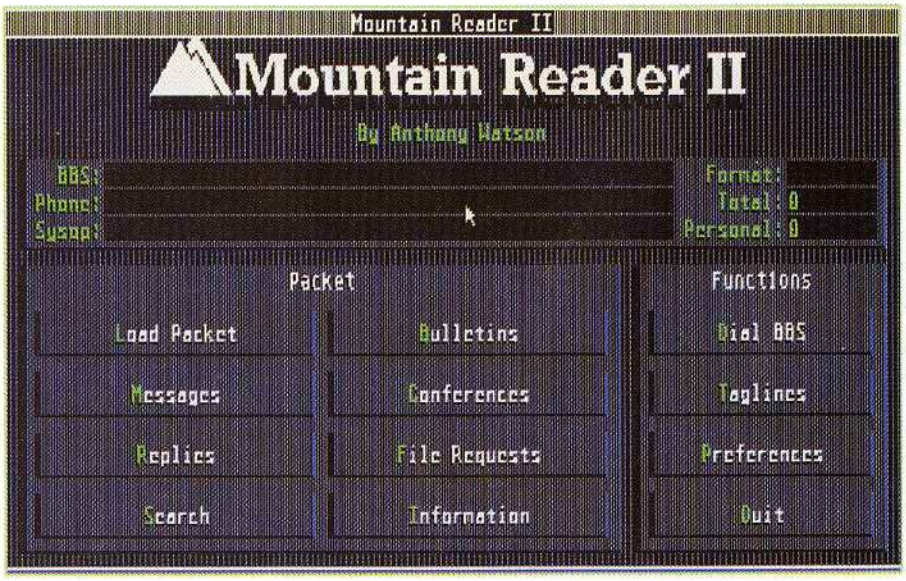
C'est un procédé économique (vous vous en doutez), mais c'est aussi la possibilité de lire et écrire dans le calme, et de se relire, ce qu'on ne fait pas quand on est «on line», comme dirait Gaëtan, ou «en ligne», comme dirait Marcel. Même si j'ai plus de sympathie pour Marcel que pour Gaëtan, je dois bien admettre que les deux ont raison : en connexion, on est pressé par le temps, on écrit vite, on oublie des mots, on n'est pas toujours compréhensible. C'est encore plus marquant sur Minitel, plus cher, où se battent régulièrement en duel les codes et abréviations «chébrans» et les messages loufoques qui laissent croire que leurs auteurs ont laissé une partie de leur cervelle dans la pièce à côté.

Mountain Reader II, actuellement en version 2.1, est un très bon reader offline supportant les formats QWK (un des plus courants) et BLUEWAVE. Comme je le disais, son interface est agréable et très réussie, on parvient vite à un grand confort d'utilisation. Comme dans Recipe, une configuration générale permet de fixer diverses options : l'aspect et les couleurs de l'interface, le chemin des trois archiveurs supportés (LZH, ZIP et ARC) les différents chemins de travail et d'autres options (mode de scan des messages, gestion des Tag Lines, etc.), sans oublier le chemin du terminal, puisqu'on peut lancer son émulateur de terminal habituel depuis le reader. Une fois chargé un paquet de données et après le temps nécessaire au décompactage, on pourra consulter les messages.

Mountain Reader laisse, par son jeu de sélection multiple, entière liberté à l'utilisateur pour sélectionner tout ou partie des conférences et des messages. Dans la page de lecture, les boutons fléchés permettront de passer d'un message à l'autre, tandis que les touches fléchées haut et bas seront utilisées pour se déplacer dans le message. C'est ici qu'on accède à l'éditeur (interne ou externe suivant l'option choisie) et qu'on écrira les réponses éventuelles. L'éditeur interne est tout à fait adapté à cette fonction (références automatiques, possibilité de «quoter» des blocs de messages, même le «user name» utilisé sur le serveur est pris en compte).

Dans le menu principal une option permet de consulter et de modifier les réponses. Il est même possible d'en ajouter.

En quittant le logiciel, l'ensemble des réponses est archivé de façon à ce que le serveur puisse les gérer après upload, et il est proposé d'effacer le paquet de données, ce qu'il ne faut faire que quand on est sûr d'avoir terminé, car tout est effacé, l'archive de départ et l'ensemble des fichiers de travail obtenus (sauf l'archive contenant les réponses, évidemment). Si on quitte sans effacer, le programme



quement les données actuelles (y compris les réponses) lors du prochain lancement, sans réeffectuer un décompactage.

Voilà, ce deuxième produit de Mountain Software présenté ici est tout aussi excellent que le premier, et la démo est entièrement utilisable, hormis le fait que la configuration ne sera pas sauvée. Il est simplement dommage que Mountain Reader ne réinitialise pas la palette de couleurs quand on appelle l'émulateur de terminal (il faut alors le faire par CPX) car choisir une couleur d'interface «compatible» serait frustrant. Mis à part ce détail qui pourrait être d'autant plus facilement réglé que l'auteur suit son programme de très près (d'après ce que j'ai pu lire sur des BBS anglais et américains) et n'hésite pas à implémenter des fonctions demandées par les utilisateurs. Mountain Reader II ne coûte pas beaucoup plus cher qu'un shareware (40 $) et il me semble parfaitement adapté aux fonctions qu'il se propose de réaliser.

MULTRIX

INGO LINKWEILER

Dernier petit programme, et dernier test, du mois ! Multrix est un jeu, un clone de Tetris plus exactement, qui fonctionne en monochrome et qui, lui aussi, apporte une certaine originalité dans son fonctionnement, avec deux fonctions, déjà vues ailleurs, mais pas ensemble. D'abord, les formes de pièces ne sont pas limitées. Au fur et à mesure qu'on avance dans le jeu apparaissent de nouvelles pièces aux formes de plus en plus tordues, et donc plus difficiles à placer. Ensuite, le mode de fonctionnement du jeu est particulier. Quand on éxécute le programme, il devient actif dans un coin de la mémoire. Il suffit alors d'appuyer sur les deux touches Shift pour l'amener au premier plan chaque fois qu'on le souhaite. On pourra le remettre en sommeil par F10, et revenir où on était avant l'appui sur les Shift (bureau ou application). Un nouveau Shift-Shift retrouve le jeu dans l'état où il était avant d'être gelé.

Bien, sûr, je n'ai pas vérifié avec quelles applications il fonctionne ou pas, je me suis contenté de m'assurer qu'il fonctionnait tout court. Après, la question de compatibilité devient l'affaire de la grande équipe de bêta-testeurs que vous formez, chers lecteurs. Prévu pour ST, je sais qu'il fonctionne sur mon TT (à condition que je passe en 640x400 AVANT de lancer MULTRIX.PRG sinon, même après un changement de résolution, un Shift-Shift ne me donnera qu'un écran noir ; à savoir, pour tous les possesseurs de TOS 2.xx et 3.xx sur VGA ou multisync), et il faudra bien que l'un d'entre vous se risque à l'essayer sur Falcon : à l'heure où j'écris ces lignes (5h30 du matin) les boutiques sont fermées et, de toutes les façons, je n'ai pas l'intention d'acheter un Falcon.

TRUCS POUR ST-GUIDE

Avant de terminer, je voudrais ajouter quelques détails oubliés dans la présentation de ST-Guide, il y a deux mois. St-Guide étant une aide en ligne hypertexte, on peut bien entendu l'utiliser comme tel à l'intérieur d'une application le gérant. On peut aussi, vous le saviez, appeler l'accessoire (ou le programme) et consulter les fichiers .HYP à volonté.

Mais, grâce à STOOL.TOS et REFLINK.TTP, il est possible de constituer un catalogue des fichiers d'aide et un fichier global de références qui permettront d'accéder à toutes les aides à partir d'une arborescence globale.

La création du catalogue (KATALOG.HYP) est simple : si le fichier ST-GUIDE.INF se trouvant en C:\ est correctement édité, il doit préciser (sur la ligne HYPFOLD:) le chemin où se trouvent les fichiers d'aide. Si ce n'est pas le cas et si, de surcroît, vos fichiers HYP et REF se trouvent un peu partout, il est temps, de toute façon, de les copier dans un même dossier. Si certains programmes acceptent d'utiliser les fichiers d'aide qui pourraient se trouver dans leur propre répertoire, quasiment tous prévoient d'aller chercher ces fichiers dans le chemin défini dans ST-GUIDE.INF.

STOOL.TOS va utiliser deux fichiers, KATALOG.TXT et KATALOG.CFG, qui se trouvent dans son répertoire, pour créer KATALOG.HYP en scannant le chemin des fichiers HYP. Vous préciserez, toujours en éditant ST-GUIDE.INF et sur la ligne HYPTOP le chemin de votre catalogue (par exemple : HYPTOP=g:\stguide\guides\katalog.hyp). après avoir rebooté (pour réinitialiser ST-Guide), chaque fois que vous appellerez l'accessoire vous ouvrirez le catalogue à partir duquel vous trouverez les différentes aides en ligne.

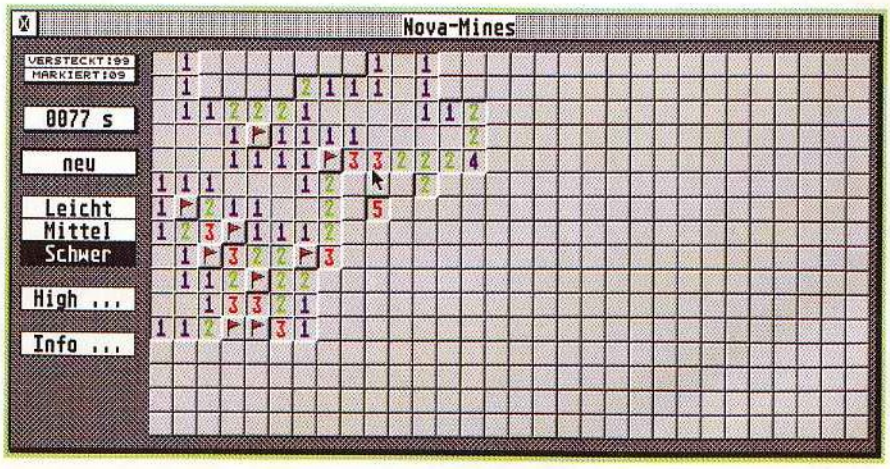
REFLINK se manipule plus ou moins simplement suivant le TOS utilisé. Si votre TOS le permet, vous tirez un par un vos fichiers REF sur l'icône de REFLINK.TTP (ou vous installez l'application, puis double-cliquez sur chacun des REF). Toutes les données vont être sauvegardées dans un fichier ALL.REF dont il faut préalablement définir le chemin en éditant ST-GUIDE.INF. Si votre TOS ne supporte pas ces manipulations, vous n'êtes pas au bout de vos peines car, même sous Gemini, REFLINK n'accepte pas l'argument '*.REF' quand il y a beaucoup de fichiers.

Une fois ALL.REF constitué, la fonction Recherche de ST-Guide vous permettra de vous rendre directement à l'aide souhaitée, et même une page particulière si l'auteur de l'aide a pris soin de l'inclure dans ses références.

CE N'EST QU'UN AU-REVOIR...

Voilà, c'est l'heure (c'est le cas de le dire) de nous quitter provisoirement. D'ici nos retrouvailles je m'en vais bien sûr chevaucher mon destrier (c'est marrant, juste après avoir écrit cela, je me suis souvenu que, justement, mon modem est un Pegasus) pour trouver les personnages qui me permettront de raconter la suite de cette histoire. Mais je vais d'abord porter mon article dans quelques heures, le tyrannique rédacteur en chef ayant refusé de me laisser trois semaines de plus pour terminer mon article... J'espère qu'il aura au moins prévu les croissants... Pour me joindre, je suis toujours en bal NEXT sur le 3615 STMAG et en secte *SL DP, et toujours Jj Ardoino sur BRASIL. A très bientôt, donc...

Jean-Jacques Ardoino



DEMOS

Nous voilà de retour pour tester encore plus de démos Falcon et moins de démos ST (au grand regret de nos fidèles lecteurs). Nous avons aussi quelques remarques au sujet de notre dernier article. Nous avons bien écrit que la BLOOD de Holocaust a fini première démo ST (il fallait bien sûr comprendre première démo STF car la première démo STE est la ILLUSION de Dune, ceci étant principalement destiné à Cortexx/Dune).

Le groupe Abstract nous a aussi indiqué que leur démo (qui est testé danscet article) a fini première ex-»Eko» avec la démo la ARE YOU EXPERIENCED?

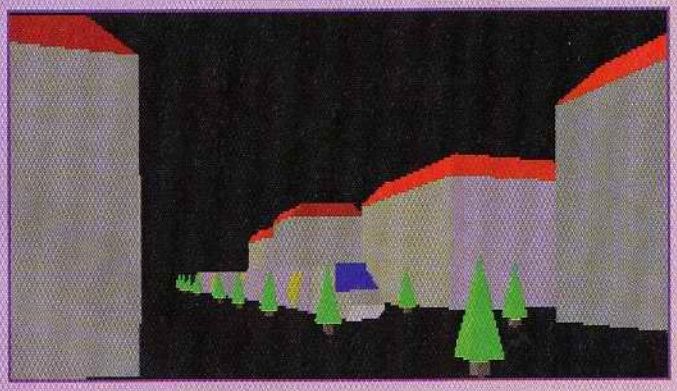
XPERIENCE

C'est la toute nouvelle démo d'Abstract qui a fini première sur Falcon à égalité avec Eko à la Place To Be Again. Tout comme dans la démo d'Eko, vous trouverez une musique et des effets gérés au DSP. 4096 points se transformeront sous vos yeux (attention n'oubliez pas que le DSP est aussi utilisé pour rejouer la musique soundtrack). La 3D fil de fer et la 3D faces pleines sont souvent présentesdans cette dentro (univers en 3D faces pleines, intersections d'objets en 3D faces pleines, transformations en 3D fil de fer).

Un superbe cube mappé, puis différents objets en 3D mappés tournent sur votre écran. Ensuite, le mapping est remplacé par du gouraud sur les mêmes objets.

Très impressionante démonstration face aux démos PC qui n'ont pas un DSP. Quelques images de publicité pour le groupe Eko sont le fruit de l'imagination débordante des membres d'Abstract (good joke!).

Un cube avec un mapping de fractal zoom s'affiche, suivi d'un cube avec le logo xperience qui est mappé en rotozoom et déformations. Un monde virtuel en 3D faces pleines vous démontrera que la 3D peut être utilisée autrement qu'en faisant tourner un ou deux objets sur l'écran. Voici les performances techniques des effets de la démo: images raytracing en 505000 couleurs, 23000 pixels/vbl pour le gourand shading, 20000 pixels/vbl pour le mapping avec rotations, zoom et déformations.



En résumé, c'est une démo très complète à posséder absolument pour son Falcon. La seul petite remarque que l'on peut faire c'est que les musiques ne sont pas du groupe mais proviennent de l'Amiga (leur auteur n'est autre que Jester de Sanity, un excellent musicien sur Amiga).

WELTSCHMERZ

Il s'agit d'une démo du groupe Avena (vous vous souvenez le groupe qui avait sorti la Dementia au début de l'année?) pour Falcon. Elle est composée d'une animation ayant un format proche du mpeg et d'une digit sonore. Les images sont souvent violentes et nous rappellent les atrocités commisent durant lesguerres.

124 BEARS LATER

Le groupe Trio vous présente sa toute dernière production. Tout commence par un rotozoom sur une image de Dragon Ball. Une animation au format Mpeg suit alors. Un

avion survole ensuite un monde mappé (comme le mode 7 de la Super Nintendo). Un logo de la Place To Be Again (assez sympa) précède un tunnel. Revoilà du mode 7 de la Snes. Et c'est la fin de la démo. Les effets se chargent les uns à la suite des autres, une musique soundtrack accompagne les effets. A quand une prochaine démo sur Falcon de ce groupe français ?

THE LAMERBRAIN DENTRO

C'est la première démo sur Falcon du groupe français The Megabusters. Il n'y a aucun effet fracassant mais la musique et les graphismes vous permettent d'apprécier la démo à sa juste valeur. Vous y reverrez des effets déjà très connus: unlimited sprites, tunnel en points, fractales rvb, keftales (mais cette fois-ci en temps réel!). Vous y trouverez aussi des images de dessins animés japonais ou mangas (tel que Ranma 1/2). Il s'agit donc d'une démo fort sympathique. On aimerait bien voir plus de nouveaux (ou d'anciens groupes ST) sur Falcon!

SWITCH

C'est le nom d'un jeu Shareware pour Falcon conçu par The Megabusters.

Les images de l'intro sont des images ray-tracées avec une musique soundtrack.

Les musiques du jeu sont superbes (merci à Skidz/Hydroxid!), les dessins aussi sont de bonne qualité. C'est un jeu de réflexion et de rapidité à la Swap Titles (vous m'excuserez pour le titre, mais moi et les jeux...).

Il ne vous reste plus qu'à vous le procurer au près de la Librairie Démos.

N'oubliez pas de verser quelques sous aux auteurs si vous le trouvez chouette et que vous désirez avoir accès aux autres niveaux.

NEWS EN BREF

Le programme de dessin DGRAPH sur Falcon d'Evil Metal/Dune en est à la version 0.33. Il vous permet de dessiner facilement et convenablement sur votre Falcon. Bien sûr il manque encore de nombreuses options qui seront rapidement intégrées vu l'enthousiasme du groupe Dune pour le Falcon (ils devraient sortir plusieurs jeux pour Falcon et les membres d'Abstract qui ont réalisé la Xperience sont rentrés dans Dune).

CANAL X4 est une démo classée X et donc interdite aux moins de 18 ans faite par Falcon du groupe Mst. Il s'agit en fait d'un petit jeu basé sur des digits vidéo et sonore (pour le son, il s'agit de digits de musiques récentes qui bouclent très bien sur elles-même). Avis aux amateurs du bâton de joie.

Les sources des deux principales productions de Griff/Electronic Images sur Falcon (c'est-à-dire: la démo LEFTDONNUT et le jeu VERTICAL MAYHEM) sont disponibles au près de la Librairie Démos.

MAGGIE 15 est sorti! Vous y trouverez des rubriques et plusieurs programmes pour ST et Falcon dont un programme qui va intéresser les possesseurs de ST et PC. Le programme nommé Ghost Link vous permet de gérer les disques durs de votre PC (et même les lecteurs de disquette ou cd rom) à partir de votre Atari sous le GEM comme des lecteurs de votre Atari. Bon ok, les transferts se font par le port série et il y a parfois des petits problèmes au début des transmissions mais il s'agit d'un début et ce programme est vraiment génial! (j'attends d'ailleurs avec impatience la version port parallèle qui devraitêtre beaucoup plus rapide pour les transferts).

Le TOXIC MAG 7 est enfin sorti! Il comprend des rubriques et des sources en GFA Basic. Attention le programme exécutable qui permet de lire lesarticles plus convivialement que sous le GEM ne fonctionne pas sur Falcon.

Vous trouverez à cet effet un fichier ZIP comprennant tous les articles pour pouvoir les visionner sur Falcon sans passer par ce petit programme.

STYX 2, le tétris du groupe ACCS fonctionne sur ST mais pas sur Falcon.

D'après ce même groupe, une version Falcon devrait être bientôt disponible.

Legend revient en force avec leur toute nouvelle GFA démo nommée PUBTRO.

Elle comprend de la 3D faces pleines assez sympa pour du GFA et bien d'autres effets.

POUR FINIR

Comme chaque mois vous pouvez acquérir toutes les démos testées ci-dessus et de nombreuses autres grâce à la Librairie Démos. Pour connaître toutes les conditions d'acquisitions et recevoir la liste complète des démos disponibles, il vous suffit d'envoyer une disquette vierge (une disquette double face double densité suffit) et une enveloppe timbrée à 4F40 avec vos noms et adresse à :

LIBRAIRIE DEMOS
9, Avenue Madeleine
92700 COLOMBES

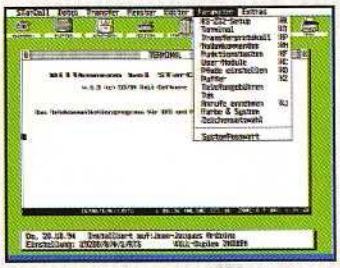
Vous pouvez aussi télécharger ces démos sur le BBS A.C.E qui est accessible au: 16.1.45.88.75.48 (24h/24, 7j/7). Attention il vous faut avoir un modem qui est capable de faire du 2400 bauds au minimum (inutile d'essayer avec votre minitel ca ne fonctionnera pas). Vous y trouverez des rubriques sur l'Atari et les démos et des démos à télécharger.

Voilà c'est fini pour aujourd'hui. Nous nous retrouvons le mois prochain avec encore beaucoup de nouveautés (sur ST et Falcon !).

Marc VIDAL

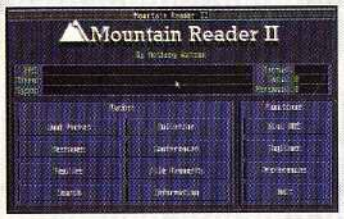
ATARI
Domaine Public & Shareware

Communication



✓ StarCall 1.9x
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Toute dernière version de cet émulateur de terminal (VT52, VT100, ANSI couleur...) à utiliser avec un modem. Il peut aussi envoyer et recevoir des FAX grâce à son compère Starfax livré sur la même disquette et dispose d'un "chat mode" bien pratique pour éviter le mélange des caractères de deux connectés qui s'écrivent en temps réel.
Correction d'erreurs, compatibilité Mag!X, redraw de certains dialogues, Starcall s'améliore de jour en jour... et offre un nouveau module Serveur.
Shareware en allemand.
/COMMS/TERMINAL/STARC19X.TOS

▼▼▼▼



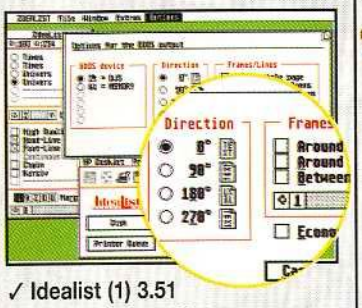
✓ Mountain Reader II 2.1
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)
Mountain II Reader est un reader offline édité par la maison de Recipe Box et présentant le même look, superbe avec ses couleurs et sa gestion de SpeedoGdos, et configurable à loisir. Il permet de charger les paquets de nouveaux messages (archivés) et, hors connexion, de les gérer dans une mini base de données, d'éditer les réponses qui seront à leur tour réunies en un seul fichier compacté. En bref, un excellent programme pour gérer les formats QWK et BLUEWAVE.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/RESEAUX/M_READ21.TOS

Réf. : ST1331

Bureautique

✓ JAnE démo 1.0
STF/STE/TT/Falcon
JAnE est un éditeur de textes fonctionnant sur toutes machines (Tos 1.04 mini) et présentant des fonctions intéressantes : compatible systèmes multitâches, utilise SpeedoGdos, propose un mini éditeur hexa, charge et sauve en binaire, utilise des macros, etc.
Cette version de démo est proposée par Delta Lab Software (qui édite aussi Kunden Direktor Plus).
Programme en allemand.
/BUREAU/TTEXTE/JANEDEMO.TOS

▼▼▼▼



✓ Idealist (1) 3.51
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Voici, dans sa toute dernière version, LE programme d'impression de textes ASCII. Tout est configurable et la plupart des imprimantes sont supportées. Vous disposez d'une prévisualisation (avec loupe !) et il est possible d'imprimer en plusieurs colonnes. Tout ceci se configure avec une interface graphique superbe !
En résumé, il vous le faut ABSOLUMENT !
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA3511.TOS

▼▼▼▼

✓ Idealist (2) 3.51
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Deuxième partie d'Idealist 3.51.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA3512.TOS

▼▼▼▼

✓ Ideatool 3.51
STF/STE/TT/Falcon
Cette archive rassemble les utilitaires complémentaires à Idealist 3.51. Vous y trouverez la dernière version de Blinex, notamment.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEAT351.TOS

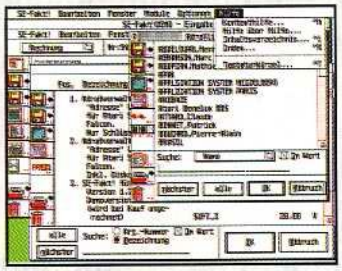
▼▼▼▼

✓ Idealist bug fix 3.51
STF/STE/TT/Falcon
Cette archive contient un patch destiné à modifier le PRG d'Idealist 3.51. L'auteur a corrigé au dernier moment un bug concernant l'affichage de la marge supérieure et fournit ce patch plutôt que de refaire toute l'archive d'Idealist.
/BUREAU/IMPRIMER/ILBUGFIX.TOS

Réf. : ST1327

✓ Comptabilité Domestique 2.04
STF/STE/TT/Falcon
L'auteur de ce shareware se défend, en s'appuyant sur des différences (réelles), d'une quelconque ressemblance entre sa comptabilité domestique et celle de Robert Millaud dont les dernières versions sont commercialisées par ETILDE (et les anciennes en shareware depuis très longtemps). C'est son droit, comme c'est le mien de ne pas être convaincu. Elle en est très proche, de par le nom, le système basé sur le plan comptable et son fonctionnement général.
Il reste que c'est un très bon shareware français.
/BUREAU/DIVERS/CMPTA204.TOS

▼▼▼▼



✓ SE-Fakt! 1.53
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
SE-Fact!, ici en version de démonstration, est un logiciel de gestion de clients réalisé par l'auteur d'Adresse. Gestion et calculs de stocks, de factures, listes de clients pour lesquelles est repris le système d'Adresse que vous connaissez déjà sans doute, fonctions d'impression et d'import/export sur le même principe que celles d'Adresse, etc.
Cette démo, en allemand, nous laisse entrevoir un très bon programme.
/BUREAU/DIVERS/SFAKT153.TOS

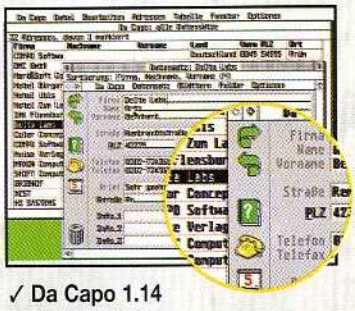
▼▼▼▼

✓ Kunden Direktor Plus démo 4.0
STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
Voici, proposée par Delta Lab Software (qui édite aussi JAnE), la démo d'un programme allemand de gestion d'articles et de clients. Gestion d'adresses, étiquettes, éditeur de texte, calcul et impression de factures tenant compte des frais de port, des délais de livraison.
Le programme est complexe, mais bien réalisé et son interface est soignée (couleurs, 3D...). Mais c'est tout en allemand...
/BUREAU/DIVERS/KDIRPLUS.TOS

Réf. : ST1328

✓ OCR 1.3bF
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Voici la version 1.3b d'OCR, cet excellent logiciel de reconnaissance de caractères en freeware (!). Il sauve les polices, accepte l'entrée de caractères groupés lors de l'apprentissage, offre de multiples options et accepte même les textes légèrement inclinés. Cette dernière version corrige un bug de la 1.3 : lors de l'apprentissage, on ne pouvait saisir les caractères obtenus avec ALT ("@", "\", "[", etc.). Et tout est en fenêtre.
Logiciel traduit en français (doc et aide en ligne en anglais).
/BUREAU/TTEXTE/OCR13B_F.TOS

▼▼▼▼

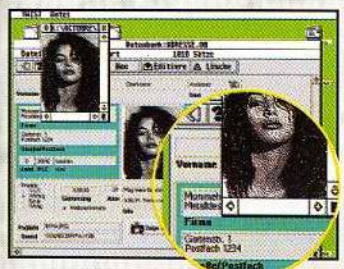


✓ Da Capo 1.14
STF/STE/TT/Falcon
Toute dernière version de ce carnet d'adresses bien réalisé, présentation en mini base de données (visualisation tableau et fiche) facilitant la sélection multiple. Beaucoup d'options pour jongler avec les villes, les codes postaux, un formulaire de saisie complet, bref, un petit bijou.
Cette version apporte de nouvelles bo*tes non préemptives, la possibilité de renommer les titres de champs et quelques débuggages.
Logiciel et doc en allemand.
/BUREAU/DIVERS/DACA114D.TOS

Réf. : ST1329

DP Magazine
le catalogue complet des logiciels du domaine public et des sharewares...
spécial ST et AMIGA

Si vous ne trouvez plus le DP Magazine N° 14 chez votre marchand de journaux, COMMANDEZ-LE pour
19 F
disquette incluse !
(port compris) en utilisant le bon de commande.



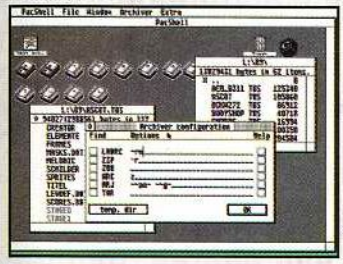
✓ Twist II démo

STE/TT/Falcon & Voici la version de démonstration d'un des logiciels phares de bases de données sur Atari. Nouvelle interface (couleurs, 3D), nouvelles fonctions, chargement d'images par fiches, de sons également, ce n'est pas la plus puissante des bases de données, mais c'est déjà un sacré morceau !
Distribué par Maxon en Allemagne, qui va l'importer en France ? Souhaitons qu'il ne finisse pas aux oubliettes.

/BUREAU/SGBD/TWIST2DE.TOS

Réf. : ST1330

Utilitaires



✓ Pac Shell 2.56

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Si vous utilisez des archiveurs tels que LZH, ZOO ou ARC, vous avez remarqué que chacun demande des paramètres et, bien évidemment, aucun d'entre eux n'utilise les mêmes.
Pac Shell est donc là pour vous aider. Il se présente comme un véritable bureau dédié à la gestion des fichiers archives. Toutes les opérations se font à la souris et cela devient un véritable plaisir de manipuler tous ces archiveurs a priori si rébarbatifs !
Shareware en anglais.

/UTILS/COMPACT/PACSH256.TOS

▼▼▼▼

✓ UnARJ 9.92

STF/STE/TT/Falcon
Autre gestionnaire d'archives au format ARJ. Celui-ci est également très rapide et entièrement compatible avec UNARJ 2.41 de Robert K. Jung. Pour le reste, c'est un classique du genre, cette version fonctionne sur toutes les machines (TOS 1.4 mini). Pour l'utiliser facilement, n'hésitez pas à utiliser un shell du genre Two In One, c'est tellement plus pratique !
C'est en anglais.

/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/UNARJ992.TOS

▼▼▼▼

✓ Zeigs Mir Module TIFF

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Nouvelle version du module d'importation TIFF pour Zeigs Mir, signée par John McLoud qui est déjà l'auteur de modules pour Gemview.
Zeigs Mir, rappelons-le, est un excellent visualiseur en shareware, doté de nombreuses fonctions d'édition et de tramage. Ce programme prend toute sa dimension quand on est régulièrement enregistré (le bridage altère fortement certaines fonctions).

/UTILS/DIVERS/ZM_TIFF.TOS

▼▼▼▼

✓ Zeigs Mir Module JPEG

STE/TT/Falcon 1 Mo
Nouvelle version du module d'importation JPEG pour Zeigs Mir, signée par John McLoud qui est déjà l'auteur de modules pour Gemview.
Zeigs Mir, rappelons-le, est un excellent visualiseur en shareware, doté de nombreuses fonctions d'édition et de tramage. Ce programme prend toute sa dimension quand on est régulièrement enregistré (le bridage altère fortement certaines fonctions).

/UTILS/DIVERS/ZM_JPEG.TOS

Réf. : ST1338

✓ Backward 2.72

Falcon 4 Mo
Toute nouvelle version de Backward, utilitaire bien connu des utilisateurs de Falcon. Backward permet en effet de faire tourner des jeux ST habituellement refusés par le Falcon.
La 2.70 apportait un utilitaire de patch pour modifier les jeux réticents ! La 2.71 apportait de nouveaux paches. La 2.72 offre un nouveau patch pour les appels Gemdos.
Il a une doc en français, le programme est très souvent efficace, alors on ne peut que vous le conseiller vivement.

/UTILS/DIVERS/BCKW272.TOS

▼▼▼▼

✓ SysInfo 2.20

STF/STE/TT/Falcon
Voici une nouvelle version de SysInfo qui est un petit utilitaire donnant des informations précieuses sur votre machine : utilisation des RAM, cookies, adresses...

/UTILS/SYSTEM/SINF_220.TOS

▼▼▼▼

✓ RSC Trans 1.0

STF/STE/TT/Falcon
RSC Trans est un TTP qui permet, à partir d'un fichier ressource et d'un texte ASCII composé de paires de lignes, de créer un nouveau fichier ressource où les cha"nes originales seront remplacées par les cha"nes traduites.
Comme, s'il n'existe pas, on peut générer le texte ASCII par la même commande, ce petit programme devient d'un grand intérêt !
Shareware allemand.

/UTILS/DIVERS/RSCTRANS.TOS

▼▼▼▼

✓ Newdesk HYP 1.0

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Vous utilisez plusieurs fichiers Newdesk, gérés par XBoot ou autre ? Vous devez être souvent amenés, comme moi, à les modifier à l'aide d'un éditeur ASCII, pour reporter une modif sur plusieurs fichiers.
Et vous ne maîtrisez pas vraiment la structure du NEWDESK.INF ? Alors cette aide en ligne, au format ST-Guide, pourra vous rendre de grands services. Elle est en allemand, mais très complète.

/UTILS/SYSTEM/NDHYP100.TOS

▼▼▼▼

✓ SYSOK 1.12

STF/STE/TT/Falcon
SYS OK (qui ne signifie pas SYStème OK mais SYStemutility von Oliver Kinne) est un utilitaire qui permet d'obtenir des informations sur l'état du système (RAM, vidéo, cookies, lecteurs, adresses BIOS et XBIOS, etc.). Ce n'est pas sous GEM, mais c'est bien fait : on peut sélectionner les types d'information désirés, sortir sur écran ou imprimante, sauver ou lire une configuration...
Programme et doc en allemand.

/UTILS/SYSTEM/SYSOK112.TOS

Réf. : ST1339

✓ Take Off 2.07

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Ceux qui connaissent l'univers Macintosh se souviennent certainement d'On Cue, qui permettait de lancer des applications à partir d'un pop-up. Take Off se propose de faire la même chose. Il a besoin de Gemini ou d'un système multitâches (MultiTos, Mag!X) pour fonctionner, et sera appelé par un clic dans un des coins supérieurs de l'écran. Jusqu'à 16 applications peuvent être installées dans les slots disponibles.
Shareware allemand.

/UTILS/SYSTEM/TKOFF207.TOS

▼▼▼▼

✓ Atari Explorer Online 0311

STF/STE/TT/Falcon
Dernier Atari Explorer Online, journal entièrement consacré à l'univers Atari et en anglais. Les articles traitent de tous les sujets : le Jaguar, les conférences publiques sur Genie (un réseau américain), et rappelons que chaque numéro contient un article à peu près d'actualité sur les domaines publics d'internet et de Compuserve.
Tenez vous au courant, lisez AEO !

/PROGRAMM/OUTILS/AEO_0311.TOS

▼▼▼▼

✓ ZORG (Ze ORGaniser) 1.39

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Nous voici en présence d'un des outils de gestion de disque dur les plus puissants dans l'univers du domaine public. Une réalisation 100% française : il permet de travailler sur des fichiers du disque aussi bien que sur les secteurs directement. Il possède aussi des fonctions de réorganisation du disque dur et l'auteur a écrit des routines qui permettent d'accéder au disque dur même si celui-ci ne possède pas de driver.
Un outil indispensable à tous ceux qui ont un disque dur ! Freeware français.

/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_139.TOS

▼▼▼▼

✓ LED Panel 2.8

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
LED Panel est un utilitaire qui permet de contrôler les accès aux diverses unités de disques présentes sur votre ordinateur. Entièrement configurable, LED Panel affiche en haut gauche de l' cran des "diodes" qui indiquent l' état de lecture ou d' écriture des diverses partitions de disque dur que vous aurez choisi de surveiller. LED Panel peut afficher d'autres informations (date, heure, Caps Lock). Ne fonctionne pas avec toutes les cartes graphiques. Freeware allemand

/UTILS/DISK/HARDDISK/LEDPAN28.TOS

▼▼▼▼

✓ Savedesk 0.9

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°89							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

Vous utilisez un sélecteur de boot qui vous permet de choisir entre plusieurs DESKTOP ou NEWDESK ? Quand vous sauvez le bureau, vous devez sans doute recopier et renommer votre fichier INF car il sera écrasé au prochain boot. Savedesk est là pour vous simplifier cette opération : plutôt que d'utiliser la fonction du bureau, vous sauvez directement, avec le sélecteur ouvert par ce petit prog ramme, votre bureau en choisissant nom et chemin. Il permet aussi de prendre la configuration d'un fichier INF, ce qui est utile pour les anciens TOS. Chocoware en allemand.

/UTILS/SYSTEM/SAVEDESK.TOS

Réf. : ST1340

✓ Master Browse 4.7

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version de MasterBrowse (le visualiseur de fichiers multi-machines et multi-résolutions) qui apporte encore quelques améliorations. Fonctionnement sous Multitos amélioré (derniers protocoles : glisser-poser par exemple), menu Edition avec Copier/Coller, etc.. et, dans cette version, suppression du sélecteur de fontes (interfaçage avec UFSL de Michael Thanitz) et meilleure gestion de l'aide en ligne de ST-Guide. Shareware en anglais.

/BUREAU/TTEXTE/MB47_BIN.TOS

▼▼▼▼

✓ Refchec

1.0STF/STE/TT/Falcon

Refcheck est un petit utilitaire qui sert à tester la validité du fichier ALL.REF utilisé par ST-Guide. ST-Guide, en effet, peut utiliser ALL.REF (réunissant tous les fichiers .REF des aides en lignes) pour des recherches à partir de KATALOG.HYP.Freeware allemand.

/UTILS/DIVERS/REFCHK10.TOS

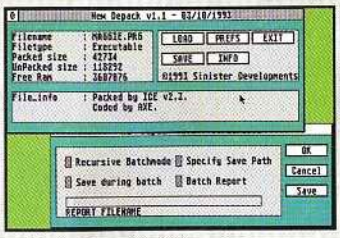
✓ ST-Guide 09/94

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Update de ST-Guide (30/6/94) qui, comme 1st Guide, fonctionne en hypertexte. S'il ne charge pas d'autres types de fichiers que les siens et l'ASCII, il permet d'insérer des IMG directement dans les fenêtres hypertexte.C'est sans conteste devenu un standard de l'aide en ligne, d'autant plus qu'il peut générer et charger un catalogue lui donnant accès à toutes les aides en ligne présentes. Cette version est en allemand.

/UTILS/DIVERS/ST-GUI09.TOS

Réf. : ST1341



✓ New Depack 1.1

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version de New Depack, successeur de Mega Depack, qui n'est pas récente mais apparaît seulement aujourd'hui sur les serveurs. New Depack gère une foule de packers et archiveurs, se présente en deux ver sions (68000 et 68030), fonctionne sous toutes machines... Un utilitaire indispensable, notamment pour les possesseurs de TT qui ne récoltent que des bombes en lançant des PRG packés... Programme et doc en anglais.

/UTILS/COMPACT/PACKERS/NDP_11.TOS

✓ Pretty Good Privacy 2.61

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version de Pretty Good Privacy, système de cryptage de fichiers utilisant deux clés, une clé secrète et une clé publique. Vous partagez une clé publique avec un ou plusieurs users. Et chacun devra utiliser sa clé secrète pour activer la clé publique et crypter ou décrypter. L'idéal pour se communiquer des sources ou des beta à travers les réseaux. C'est très efficace et puissant. Utilisé avec le shell PGPSH109.TOS, ce TTP devient très pratique (et limpide). C'est allemand, mais programme et doc en anglais.

/UTILS/DISK/PGP261ST.TOS

▼▼▼▼

✓ Magic Shadow Archiver 2.3+

STF/STE/TT/Falcon

Qui ne connaît pas encore le fameux MSA, ce programme qui stocke, avec compressi on ou non, le contenu d'une disquette dans un fichier. Il suffit ensuite d'effectuer l'opération inverse (malheureusement uniquement vers une disquette). La dernière version en date de MSA II était la 2.3 et, une fois installée, s'ouvrait bien quand on effectuait un double clic sur un fichier MSA, mais ne conservait pas le paramètre. La version 2.3+ corrige ce manque. C'est en anglais et indispensable : les archives MSA sont assez fréquentes. Petite aide en ligne.

/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/MSA_V23.TOS

Réf. : ST1342

Programmation

✓ Gnu Shell 2.2

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)

Voici un shell pour le Gnu C. Très proche du shell Pure C 2.21, il semble assez pratique (je ne peux en dire beaucoup : le Gnu C et moi...). On peut choisir son éditeur, définir le chemin du compilateur et d'un éditeur de ressources. Sympa, non ?

Programme en anglais, doc en allemand.

/PROGRAMM/OUTILS/GNUSH22.TOS

▼▼▼▼

✓ Documentation GDPS

STF/STE/TT/Falcon

C'est pour les programmeurs. Après le format TIFF, voici une documentation sur les drivers GDPS (scanner et imprimante) qui sera utile à ceux qui développent notamment des applications de retouche d'image.

C'est en allemand, assembleur et langage C.

/PROGRAMM/OUTILS/GDPSDOKU.TOS

▼▼▼▼

✓ Object GEM 1.17

STF/STE/TT/Falcon

Pour les programmeurs, voici une librairie d'objets GEM pour le Pure Pascal (version minimum : 1.1 du 28/4/93). Plus d'un méga 2 de sources que, vous devez vous en douter, je n'ai pas épluché en détail...

Shareware allemand.

/PROGRAMM/SOURCES/PASCAL/GOBJ_117.TOS

Réf. : ST1336

Graphisme

✓ Gemview 3.08

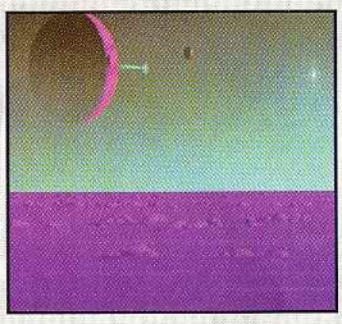
STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (Ttes Rés.)

Update 3.08 de Gemview qui est actuellement l'utilitaire de dessin shareware le plus avancé. Ses drivers permettent de charger, sauver, convertir à peu près tous les formats d'image, IMG, X-IMG, GIF, IFF, TIF, TGA 16M de couleurs, JPEG, etc. D'autres fonctions sont là pour tramer, modifier la taille, les proportions, imprimer, créer un FAX... Charge aussi le TXT et le RSC. Très complet, l'affichage graphique s'est énormément affiné ! Version partielle (GVW_V308.PAX et GVW3INST.APP).

Logiciel en anglais.

/GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW308.TOS

▼▼▼▼



✓ Scape

TT/Falcon (VGA 256)

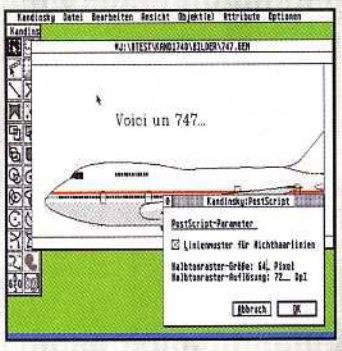
Ce programme, fonctionnant en modes 256 couleurs, permet de générer des paysages lunaires aléatoires. On n'obtient pas que des réussites, mais un certain nombre d'images tiennent la route.

Les images sont au format PCX (PC Paintbrush). Ce format est reconnu, entre autres, par GemView 3.xx.

Freeware en anglais.

/GRAPH/SCAPE.TOS

Réf. : ST1334



✓ Kandinsky 1.74

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version de Kandinsky. Les dernières innovations en matière d'interface sont présentes, et de nouvelles fontes Speedo sont gérées en exportation Postscript.

Attention, une fois décompacté, l'ensemble occupe 860 Ko. Kandinsky est de plus en plus génial ! Enfin, nous avons toujours une 2e version qui utilise le copro, mais tout est en allemand. Shareware allemand.

/GRAPH/DESSIN/KAND174D.TOS

Réf. : ST1335

✓ Michael Jackson MPEG

TT/Falcon (>=VGA 16)

Cette animation MPEG reprend certains morphings utilisés dans un clip de Michael Jackson. Ca tourne dans toutes résolutions à partir de 16 couleurs et sans doute sur STE, mais déjà sur TT c'est un peu lent et saccadé, donc un player de MPEG sur Falcon et utilisant le DSP est fortement recommandé.

/GRAPH/ANIM/MJAKMPEG.TOS

Réf. : ST1344

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

☐ **Chèque** ☐ **Mandat**

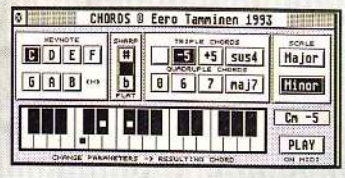
à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

Votre commande sera traitée dans les plus brefs délais et vous recevrez vos produits sous 10 jours. Les produits ne sont ni repris ni échangés. Seules les disquettes réellement défectueuses ou les erreurs de livraison peuvent justifier un échange.

Musique



✓ Chords

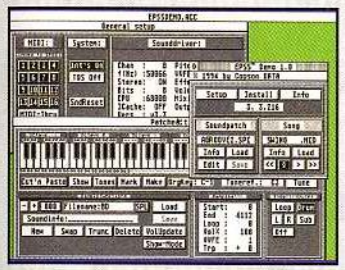
STF/STE/TT/Falcon

Chords, qui fonctionne en PRG ou en ACC est un petit utilitaire très pratique qui permet de visualiser, sur un clavier de piano, la composition d'un accord dont les paramètres sont fixés grâce à des boutons. Il est même possible d'entendre l'accord sur un clavier MIDI. Bien sûr Chords ne gère pas tous les renversements, ni les accords très complexes, mais il gère tout de même Majeur, mineur, 7e (M et m), sus 4, 5te + et -. Ce n'est pas si mal pour une première version !

C'est en freeware, et en anglais.

/MUSIQUE/CHORDS.TOS

▼▼▼▼



✓ EPSS démo

STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)

Enhanced Polyphonic Sample Synthetizer est un shareware très sympathique qui permet de jouer des midifiles sans équipement MIDI ! Il suffit d'assigner des samples aux canaux MIDI pour jouer les morceaux par le HP interne ou les sorties audio de la machine. Cette version de démo permet de tout faire sauf sauver les patches et les samples édités, et elle ne contient qu'un driver 25 Mhz 8 canaux. EPSS peut être utilisé en ACC et gère le MROS (on peut donc l'interfacer avec Cubase. A découvrir absolument !

Programme et doc en anglais. Taille décompactée : 1 Mo.

/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/EPSSDEMO.TOS

Réf. : ST1337

Démos

✓ Undercover 3

STE/TT/Falcon 1 Mo (640x200)

C'est le magazine informatique de TNB. Très belle interface graphique, des sons, des images, des nouvelles d'un peu partout, la majorité est en allemand mais une partie est traduite en anglais.

L'installation se fait sur 2 disquettes DD 80 pistes 11 secteurs, 1 disquette HD 80 pistes 21 secteurs ou sur disque dur.

/DEMOS/UC3DISK1.TOS (et UC3DISK2.TOS)

Réf. : ST1332

✓ Maggie 15

STE/TT/Falcon 1 Mo (Coul)

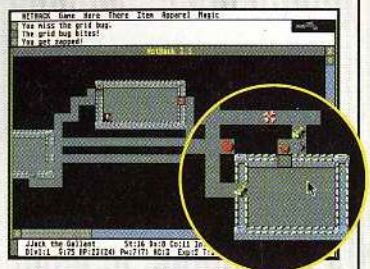
Eh oui ! Maggie, le magazine informatique désormais légendaire, existe encore. Ce numéro est très bien réalisé, riche en couleurs... Beaucoup de news, dont les listes de DP du serveur anglais Chameleon.

Programme et doc en anglais.

/DEMOS/MAGGIE15.TOS

Réf. : ST1333

Jeux



✓ NetHack PRG 3.13d

STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x400)

Ce jeu d'aventure est particulièrement réussi : il fonctionne sous VGA 16 couleurs et monochrome (il tourne aussi sur ST basse et moyenne mais n'est alors pas vraiment jouable...), il est bien réalisé du point de vue graphique et le jeu lui-même tient la route, les décors sont toujours renouvelés et les actions possibles nombreuses.

Seul le PRG a été modifié dans cette 3.13d et se trouve avec la doc dans cette archive. Ceux qui n'ont pas la version précédente devront récupérer les datas avec NH313D_2.TOS.

C'est géant ! Jeu et docs en anglais.

/JEUX/AVENTURE/NH313D_1.TOS

▼▼▼▼

✓ NetHack Mono 3.13d

STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (640x400)

Dans cette archive se trouvent un fichier ressource et des images optimisés pour utiliser NetHack en monochrome.

/JEUX/AVENTURE/NH_BW.TOS

▼▼▼▼

✓ NetHack Help 3.13d

STF/STE/TT/Falcon (640x400)

Et voici l'aide en ligne (au format ST-Guide) pour NetHack version 3.13d.

Note : NetHack gérant son propre système d'aide, il ne fera pas appel à ST-Guide. Cette aide hypertexte ne pourra donc être utilisée qu'en l'appelant depuis le menu des accessoires si ST-Guide est installé.

Aide en anglais.

/JEUX/AVENTURE/NH_GUIDE.TOS

Réf. : ST1320

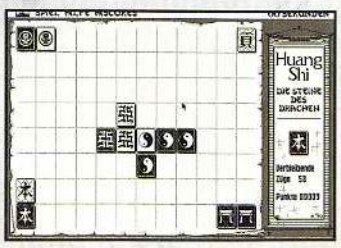
✓ NetHack Data 3.13d

STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x400)

Seuls les datas de NetHack (non modifiés dans la 3.13d) se trouvent dans cette archive, pour ceux qui n'ont pas la version précédente. Le PRG modifié et la doc se trouvent dans NH313D_1.TOS.

/JEUX/AVENTURE/NH313D_2.TOS

Réf. : ST1321



LE TOP

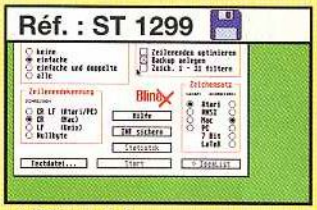
Réf. : ST1257

✓ Towers 1.1

Jeu d'aventure inspiré de Dungeon Master...

/jeux/aventure/towers_a (ou b).tos

Réf. : ST 1299



✓ Blinex 1.4

Un utilitaire qui permet de convertir des fichiers texte...

/bureau/divers/blinex.tos

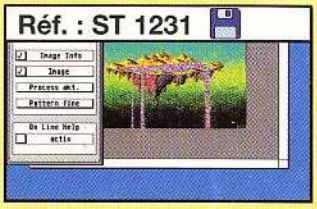
Réf. : ST 1309

✓ Robert in Fire Factory

Jeu où un cosmonaute doit collecter les points sans se retrouver cuit !

/jeux/action/robert.tos

Réf. : ST 1231

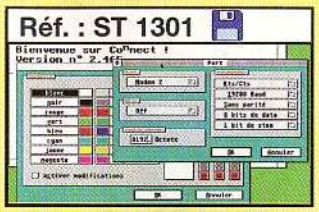


✓ Big Conver 1.77

Il charge 80 formats et peut en sauver 35.

/graph/utils/convert/bconv177.tos

Réf. : ST 1301



✓ Connect RCS Color 2.46

Émulateur de terminal pour modem, pour circuler sur les BBS...

/jeux/reflexio/mahjnli.tos

✓ Huang Shi

STF/STE/TT (640x400)

Tout indique que ce clone d'Ishido date de 1990 ! Mais on ne le connaissait pas. Il est vraiment très bien réalisé (et fignolé), l'interface est excellente, les graphismes monochromes sont sans défaut, il tourne sans problème sur TT (et probablement sur Falcon), l'aide est incluse dans le programme, voilà un jeu qui réjouira les amateurs à tous points de vue !

Pas très gros, mais un des best du mois !

Freeware (contribution non interdite) allemand.

/JEUX/REFLEXIO/HUANG.TOS

▼▼▼▼

✓ Multrix

STF/STE/TT (640x400)

Multrix est une variété de Tetris présentant une double particularité : d'abord, au fur et à mesure du jeu, des pièces de plus en plus tordues apparaissent et, ensuite, il se joue en parallèle avec d'autres applications. En effet, une fois lancé, il suffira, sur le bureau ou dans une application, d'appuyer sur les deux touches Shift pour vous retrouver dans Multrix. Ce jeu fonctionne uniquement en monochrome et sur toutes machines (Falcon à vérifier) et se gère à la souris ou au joystick. Bien réalisé.

Programme et doc en allemand.

/JEUX/REFLEXIO/MULTRIX.TOS

▼▼▼▼

✓ Starwing 2.02

STF/STE/TT 1 Mo (640x400)

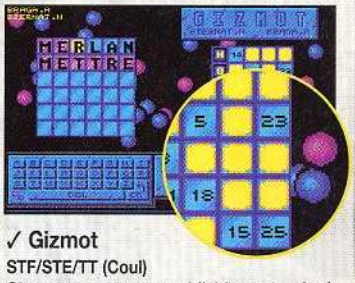
Starwing vous ouvre à un système planétaire qu'il faudra conquérir et gérer. Construction et déplacement de vaisseaux, gestion d'énergie, importation et exportation, découverte de nouveaux mondes, guerres, négociations...

Un jeu un peu complexe, mais assez complet, pour les amateurs du genre.

Jeu et doc en allemand.

/JEUX/REFLEXIO/STARWING.TOS

Réf. : ST1322



✓ Gizmot

STF/STE/TT (Coul)

Gizmot est un jeu auquel j'ai beaucoup joué sur les bancs de l'école et consiste à deviner un mot caché en proposant des mots de même longueur. Le programme dira si les lettres sont dans le mot ou non, et si elles sont bien placées. On peut également rapprocher ce jeu du Master Mind.

Gizmot en est une très bonne adaptation annoncée comme tournant sur STF et STE, mais tournant également sur TT (et peut-être sur Falcon ?).

A voir absolument.

/JEUX/REFLEXIO/GIZMOT.TOS

▼▼▼▼

✓ Sokoban (Caisses) 1.63

STF/STE/TT/Falcon

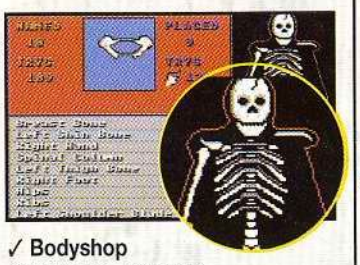
Dernière version de Sokoban, jeu de réflexion fonctionnant en haute et basse résolution ST (y compris sur grand écran). C'est un très bon jeu. Il faut déplacer des caisses avec un minimum de déplacements et les disposer aux endroits prévus. Il y a pas mal de tableaux de plus en plus difficiles. Voilà un casse-tête passionnant !

Une fonction éditeur vous permettra, directe-

ment depuis le programme, de créer de nouveaux tableaux.
Programme et doc en français.

/JEUX/REFLEXIO/SOKOB163.TOS

▼▼▼▼



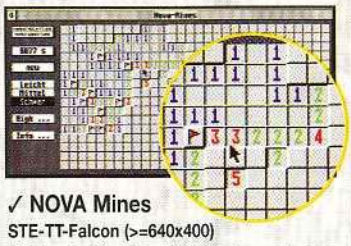
✓ Bodyshop

STE/TT/Falcon (320x200)

Bodyshop est un petit programme sympa fonctionnant en basse résolution ST et permettant d'acquérir des notions d'anatomie et de vérifier ses connaissances. Sont traités les os et organes principaux (en termes communs ou médicaux). Ce n'est pas destiné aux étudiants en médecine, mais tout de même d'un bon niveau (fin primaire - début secondaire). C'est bien réalisé et précis tout en conservant un côté ludique.
Programme et doc en anglais (comme ça on fait d'une pierre deux coups !).

/EDUCATIF/BODYSHOP.TOS

▼▼▼▼



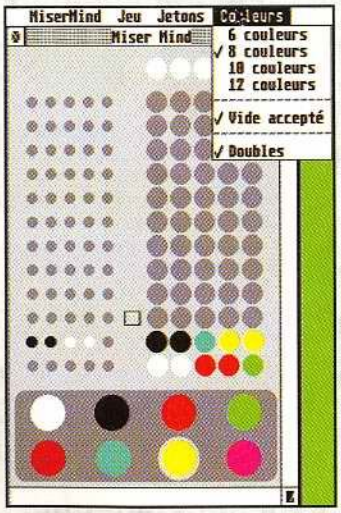
✓ NOVA Mines

STE-TT-Falcon (>=640x400)

Voici un joli jeu de démineur tournant sous toute résolution au moins égale à 640x400 et offrant trois tailles de plateau.
Le jeu est classique, donc pas de règles spéciales, mais l'interface est claire et soignée, surtout à partir du VGA 16 couleurs. Nova Mines se lance en ACC ou en PRG. Il faut être enregistré pour sauvegarder les scores, c'est la seule limite du shareware.
Programme et doc en allemand.

/JEUX/REFLEXIO/NOVMINES.TOS

▼▼▼▼



✓ Miser Mind 1.0

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Cette réalisation française est un jeu de Master Mind. Tout à fait classique, sinon qu'il tourne sur toutes machines et toutes résolutions. C'est en 256 couleurs qu'il donne les meilleurs résultats mais déjà en VGA 16 couleurs ce n'est pas mal du tout. Choix du nombre de couleurs, du nombre de jetons à deviner... C'est un petit programme sans prétention, mais bien réalisé.
C'est un freeware mais les dons de soutien ne sont pas interdits...

/JEUX/REFLEXIO/MISMIND.TOS

Réf. : ST1323

✓ Stello 1.11

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Stello est un très bon jeu d'Othello (je dis "très bon" parce qu'il me bat toujours et que ça me vexe de plus en plus...). Il est sous GEM, dans l'esprit de GEM Thor. On peut mettre une image sur le plateau, avoir le look 3D et on dispose maintenant de plusieurs langages, dont le français ! Il y a même une version pour 68030 !
Si vous aimez jouer à Othello, vous vous devez de posséder cette version.
C'est danois, et le jeu est en français.

/JEUX/REFLEXIO/STELL111.TOS

Réf. : ST1324

✓ Sabotage

STE 1 Mo (Coul)

Voilà un jeu assez joli : beaux graphismes (mais sons absents), le jeu demande des réflexes et de l'adresse, un peu rapide tout de même, mais il y en a qui aiment...
Dommage qu'il se lance en autoboot : il m'est impossible de faire une copie d'écran pour mieux vous le présenter. L'archive sur le serveur nécessite MSA pour l'installation (fichiers invisibles). Mais comme la dernière version de MSA est présente également sur le serveur...

/JEUX/ACTION/SABOTAGE.TOS

Réf. : ST1325

✓ Osmium

STE (Coul)

Voilà un jeu superbe, basé sur le principe de R-Type (pour ceux qui se souviennent). Beaux graphismes, sons sympas, le jeu demande des réflexes et de l'adresse, comme tous les jeux de ce type, et il est très prenant.
Dommage qu'il se lance en autoboot : copie d'écran impossible. L'archive sur le serveur nécessite MSA pour l'installation (fichiers invisibles). Mais comme la dernière version de MSA est présente également sur le serveur...
Très belle réalisation française !

/JEUX/ACTION/OSMIUM.TOS

Réf. : ST1326

✓ Fast Life 1.06

STF/STE/TT/Falcon (640x400)

Life n'est pas vraiment un jeu. C'est un jeu mathématique conçu par John H. Conway qui consiste à faire évoluer un graphisme de telle sorte que toute cellule vivante (pixel noir) peut survivre ou se transformer en cellule morte (pixel blanc), et réciproquement. Fast Life est une des adaptations pour Atari de ce "jeu". Fonctionnant en monochrome, il permet de charger et sauver des scénarios, des images PI3, d'éditer et copier des blocs, etc. Jeu et doc en anglais.

/JEUX/DIVERS/FLIFE106.TOS

▼▼▼▼

✓ AscotSTE/TT (Coul)

Ascot est un jeu de plate-formes présentant 100 niveaux en basse résolution ST. Il fonctionne sur disquette comme sur disque dur à condition que le programme se trouve à la racine (idem pour le programme de création de niveaux). Le jeu se joue au joystick, les graphismes ne sont pas révolutionnaires, les sons sont acceptables, mais le jeu est très jouable même s'il faudra sans doute éditer quelques niveaux.

/JEUX/ACTION/ASCOT.TOS

Réf. : ST1343

✓ Axis

STE (Coul)

Axis ouvre cette série de jeux programmés en STOS Basic et qui, de ce fait, ne tournent que sur STE (à moins qu'il y ait un truc pour Falcon). Il s'agit d'un puzzle où il faudra orienter les pièces de façon à ce que chaque face ait la même couleur que la face de la pièce adjacente. C'est assez difficile, il faut le dire, et le jeu est bien réalisé.

/JEUX/REFLEXIO/AXIS.TOS

▼▼▼▼

✓ Confusion

STE (Coul)

Programmé en STOS et ne tournant donc que sur STE, Confusion est un "jeu d'échecs" aux règles pour le moins spéciales ! Il faudra un certain temps avant de les comprendre. Confusion ne se joue qu'à deux (il n'y a pas d'option de jeu contre l'ordinateur, donc Kasparov ne court aucun risque). Le graphisme et les sons sont agréables.

/JEUX/REFLEXIO/CONFUS.TOS

▼▼▼▼

✓ Ergon

STE (Coul)

Ergon est un wargame mettant en jeu des unités blindées futuristes, Il s'agit de développer une colonie sur une planète tout en détruisant l'adversaire qui menace forcément cette chère colonie. Les unités blindées ont des fonctions diverses (tir, destruction, construction de ponts, etc.) et le jeu a de belles options.
Ecrit en STOS, il ne tourne que sur STE et ne se joue qu'à deux (il n'y a pas d'option de jeu contre l'ordinateur).

/JEUX/REFLEXIO/ERGON.TOS

▼▼▼▼

✓ Trackball

STE 1 Mo (Coul)

Encore un jeu où il faut lier jugeotte et vitesse. Trackball est un jeu où il faut, à l'aide de la souris, actionner des aiguillages et composer le bon itinéraire pour chaque balle qui arrive. Il reste limité au STE, sauf si les falconiens ont résolu ce problème.

/JEUX/REFLEXIO/TBALL.TOS

Réf. : ST1293

PLUS DE 3000 SOFTS SONT À VOUS !!!

Tous les logiciels proposés ce mois-ci, et naturellement ceux des mois précédents sont téléchargeables :

Par Minitel :

3615 STMAG

C'est le moyen le plus rapide !!!

Le kit de téléchargement comportant un câble et le logiciel Sapristi coûte 95 F port compris

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris - Métro / RER Gare de l'Est ou Gare du Nord
du LUNDI au VENDREDI de 14h00 à 18h30 et le SAMEDI de 14h00 à 17h30
(1) 46 07 21 97 uniquement du MARDI au VENDREDI de 14h30 à 17h30
À bientôt...

JEUX EN FÊTE !!!

* Jeux proposés dans la limite des stocks disponibles.

DARKMAN
Océan

1 jeu offert pour toute commande de 550 F et plus.

89 F

Réf. : ST 08

Revivez les aventures du héros du film de Sam Raimi au travers de nombreux tableaux.

PICK'N PILE
Ubi Soft

89 F

Réf. :ST 53

Jeu de réflexion .
Empiler les boules vous rendra carrément dingue.

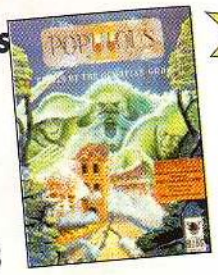
POPULOUS + PROMISED LANDS
E.Arts

129 F

Réf. : ST 78

Le best-seller des jeux de simulation. Livré avec son extension (mondes supplémentaires).

POPULOUS II
Electronic Arts

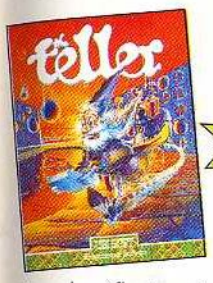


129 F

Réf. : ST 68

La suite du célébrissime Populous. Utilisez vos pouvoirs divins pour développez votre monde.

The Teller
Ubi Soft



89 F

Réf. : ST 54

Jeu de réflexion et mémorisation; reconstituez un motif avant votre adversaire.

The Blues Brothers
Titus

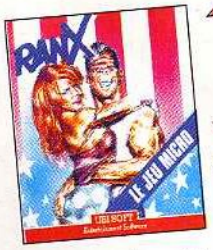
89 F

Réf. : ST 26

Retrouvez l'un des duos les plus célèbres (et loufoques) du cinéma dans ce jeu de plate-forme.

RANX XEROX
Ubi Soft

Prix en baisse



89 F

Réf. : ST 72

Retrouvez le célèbre héros de bandes déssinées dans ce jeu d'aventure/action.

WILD STREETS
Titus

89 F

Réf. : ST 25

Jeu de combat .
A vous de rétablir l'ordre au miilieu de la rue !

R-TYPE
Ocean

Alors soyez malins: commandez à plusieurs !

89 F

Réf. : ST 90

Un très bon shoot'em'up avec scrolling horizontal. Les monstres n'ont qu'à bien se tenir !

Titus the fox
Titus

89 F

Réf. : ST 79

Jeu de plate-forme qui vous donnera l'occasion de survoler le pays des 1001 nuits en tapis volant.

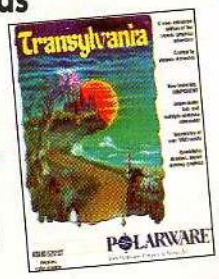
Les aventures de Carlos
Microids

89 F

Réf. : ST 108

Jeu d'arcade.
Retrrouvez Carlos pour de nouvelles aventures !

Transylvania
Polarware



89 F

Réf. : ST 118

Un classique ! L'un des tout premiers jeux d'aventure. Explorez la contrée et amassez les indices.

SUPER Promotion: 1 jeu offert pour toute commande d'un montant supérieur à 550 F !

Bon de commande "Jeux en fête"

(A remplir en capitales)

Indiquez les références

Je paie.....x129 FF=.....+port.....FF = Total.....FF TTC
Je paie.....x89 FF=.....+port.....FF = Total.....FF TTC
☐ Ma commande dépasse 550 F et je choisis en cadeau

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat lettre à l'ordre de DISKIMAGE
Pour les commandes de l'étranger, merci de régler par Mandat.

Réf. de remplacement en cas de rupture de stock
N'indiquez aucune référence si vous préférez être remboursé

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville

Frais de port : 20 FF pour 1 ou 2 jeux, Franco de port pour 3 jeux et plus.

ST Mag 89

Retournez ce bon à

DISKIMAGE
«JEUX EN FÊTE»
135 rue du Faubourg
Saint-Denis
75010 PARIS

Locaux ouverts en semaine de 14h à 18h30 (17h30 le samedi)

Saviez vous que...

avec l'abonnement
Disquette Plus
vous recevez une disquette
supplémentaire chaque mois
sur laquelle se trouvent des
tonnes de gigaoctets de
programmes démentiels et
délirants !!!

Ce mois-ci sur la disquette spécial abonnés :

- Starwing 2 : Découvrez l'espace intersidéral en haute définition. Starwing 2 est un jeu spatial complet passionnant.
- FLife : Un jeu de la vie. Pour devenir un véritable démiurge.
- Sysok : Un utilitaire pour tout connaître sur votre ordinateur...
- UNARJ : Un désarchiveur pour tous les fichiers .ARJ, c'est à dire pour une très grande partie des archives classiques.

LES MAGAZINES
100% INFORMATIQUE
100% ACCESSIBLES

En kiosque le 25 du mois

En kiosque le 10 du mois

Windows et Dos en action !

Nouvelle formule

chaque mois

1 disquette

1 CD-Rom

Tout sur le Macintosh

Disque dur
toutes capacités
neuf ou d'occasion
pour toute
la gamme Atari
à des prix "étudiés"

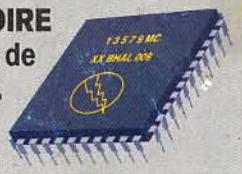
SCAP Informatique

Nouveau Produit

Tabby

Tablette graphique pour Atari, simple d'utilisation, elle remplacera bien vite votre souris
590,00 Frs

EXTENSION MEMOIRE
Etendez la mémoire de votre ordinateur. Installation sans rendez-vous



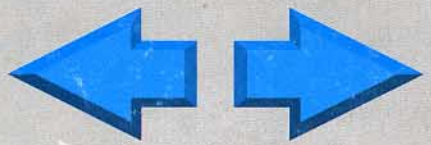
SCAP Partenaire Epson

Nouveau Prix

Imprimante Epson
Stylus Couleur 720 dpi
avec pilote Calamus S & SL
Prix NC
Port 150frs

Scanner couleur
Epson GT-6500
300-600-1200 dpi, Format A4
5490 Frs
Port 150frs

OCCASIONS
un très large choix d'ordinateurs et de périphériques d'occasion garantis



Service de reprise de votre ancien matériel pour l'achat de nouveau

CD-ROM POUR VOTRE ATARI

Fonctionne sur toute la gamme Atari
accès à toutes les fonctions,
CD, CD Photo, CD Audio
Lecteur livré complet & configuré.
Nombreux CD pour Atari

Tous nos falcon avec disque dur sont livrés avec un nombre impressionnant d'utilitaires, de démos & de logiciels du domaine public

LDW POWER
Tableur graphique pour toute la gamme Atari
90 Frs
Port 30frs

CARTE COULEUR Haute résolution pour FALCON
Cate Graphique accélératrice pour Falcon 1280x800 en 256 couleurs
Montage par notre atelier
Prix : NC
Nouveau Produit

SCREEN EYES
Digitaliseur vidéo couleur pour Falcon
1890 Frs
Port 50frs

Dernière minute
Chagall
Avant Vektor
Repro Studio

KOBOLD II
Copie déplacement de fichiers ultra-rapides
290 Frs
Port 30frs

ECRANS COULEUR
Pour ST(e) & MegaST(e)
A partir de
990 Frs
Port 150frs

VIDI ST
Digitaliseur couleur pour ST & Falcon
Prix : NC
Port 50frs

INSHAPE
Logiciel de raytracing pour TT & Falcon
Prix : 1490
Port 50frs
Nouveau Prix

Choisir SCAP c'est :
- l'assurance du meilleur service
- le SAV le plus rapide du marché
- Un choix important/permanent
- Le plus grand spécialiste indépendant Atari en France

SCAP c'est aussi toute une gamme de PC Multimedia au look impressionnant & aux performances époustouflantes
Possibiltés de reprises

Multimédia Colibri
à partir de 11500 Frs

Pour Commander :
Expédition en Colissimo ou Chronopost
Règlement par chèque ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

Ouvert du mardi au samedi de 9h à 19h

SCAP
Grand Public
62, rue Gabriel Péri
93200 Saint-Denis
Tél (1)42.43.22.78
Fax (1) 42.43.92.70

SCAP
Professionnel
18, Bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél (1)48.13.12.34
Fax (1) 48.13.12.35